FRONTIER 2150

METALHEAD

The Role Playing Game of the Frontier

メタルヘッド

マスターズ・マニュアル

MASTER'S MANUAL

FRONTIER 2150
METALHEAD

メタルヘッド

ーフロンティア　2150ー

CREDITS

SYSTEM DESIGN: NARUMI TAKAHIRA
WORLD DESIGN: TEAM AGARUTA
ADDITIONAL DESIGN: SEI'ICHIRO HIGUCHI
TOSHIHIRO KAWATSURA
KOUICHI WAKATSUKI
BOX ILLUSTRATION: BEN-TEN-DOU
COVER ILLUSTRATION: MITSUAKI SAGIRI
LOGO DESIGN: SHINJI HASE
ILLUSTRATION:
AI YURI (INTRO-COMIC, INTERIOR ILLUSTRATION)
KUMA HOSHIMINO (MUTANT, SAMPLE CHARACTER)
TAMOTSU ICHIMURA (COMPUTER-NETWORK)
MECHANICS DESIGN:
LYNX (COMBAT-SHELL, SHELL-CARRIER, AUTO-PROTECTER, INCECTER, CYBORG, ARMORED CAR, BYCYCLE)
SHINJI HASE (HELICO,MONO-CYCLE,TRIKE,HOVER-TANK,TRUCK)
WEAPON DESIGN:
NODA BROS.
MEGA-CITY DESIGN
TAMOTSU ICHIMURA
SPECIAL THANKS:
TSUNETO ISHIKAWA
KOUTAROU SEKIGUCHI
"FLEGEL" HONMA
TAKASHI MATSUSHIMA
MASAAKI OKIYAMA
BOX DESIGN: RIEKO TSUIKI
COVER LAYOUT: NEXT
CHART BOOK LAYOUT: NAKAHARA DESIGN

TYPESETTING: YAMADA PHOTO PROCESS
PRINTING AND ASSEMBLING: HAKUSHINSHIKI SEISAKUJO
EDITING: TOSHIHIRO TAKEDA

Copyright 1990 Hobby Japan Co. Ltd.
Copyright 1990 Agaruta
All rights reserved. No reproduction without author's permission.

4 th Edition 1993.9

マスターズマニュアル
目次

第9章　マスタリングガイド
[9.1] ハンターと背景……3
[9.1.1] 歴史的背景からみたハンター……3
[9.1.2] 社会的背景とハンター……3
[9.1.3] クラス別にみたハンター……4
[9.2] マスタリングのヒント……6
[9.2.1] PCの活動舞台……7
[9.2.2] シナリオの導入部……7
[9.2.3] シナリオのヒントと展開……7
[9.2.4] どのくらいの報酬を与えたら良いのか……8
[9.2.5] タウンと森林の設定……8
[9.2.6] GMへの注意……8
[9.3] 買物,修理,改造について……9
[9.4] 犯罪とモラル……9
[9.4.1] 犯罪の種類……9
[9.4.2] メガ=シティの保安……10
[9.5] ランク……10
[9.5.1] ユニオンについて……10
[9.5.2] ランクアップの条件……10
[9.6] 選択ルール……11
[9.6.1] AR,SRの振り合い……11
[9.6.2] SRおよび戦闘時の命中について……11
[9.6.3] HP制について……12
[9.6.4] スキルの代用……12
[9.6.5] 借金……12
第10章　ワールドガイド
[10.1] シティ……13
[10.1.1] サン=アンジェルス・シティ……13
[10.1.2] ネオ=アップル・シティ……13
[10.1.3] テキサナ・シティ……14
ハンティング・スポット
サン=アンジェルス・シティ……15-16
ネオ=アップル・シティ……17-18
テキサナ・シティ……18-19
[10.2] アーミーについて……20
[10.3] ロボット……20
[10.4] 都市内外の敵について……21
[10.4.1] 集団戦闘ルール……22
[10.4.2] ミュータント表……25
[10.4.3] 異常気象表……26
[10.4.4] 有名なバンデッド一覧……27
[10.4.5] NPC戦闘部隊……29

イントロダクション・コミック(巻末から)……R2

第9章
マスタリングガイド

この《メタルヘッド・ワールド》の世界は、ご存じのとおり、概ねは悲観的、退廃的、世紀末的な要素で構成されています。しかし、それだからこそバイオレンス、ハードボイルド、サイバーパンク的なプレイが楽しめるはずです。もちろんルールブックで世界感が決まっていても、GMによって様々なマスタリングのやり方があるはずです。GMである、貴方のもつ世界感やプレイの雰囲気も、もう少し楽観的でコミカル、またはファンタジックなものになるかも知れません。それはまた新たな発見でもあるし、プレイヤーみんなが納得してさえいれば、素晴らしいことでもあるのです。GMはルールブックにとらわれずに、独自の《メタルヘッド・ワールド》を創造していってください。

ここではあくまで一例的なマスタリングのヒントのほか、補足説明や選択ルールなどを説明します。

[9.1] ハンターと背景

いわゆる設定のうち、いくつかの事柄、特にPCの(キャラクターデータ以外の)背景についてはプレイヤーと協議の上、決めなくてはならないかも知れません。このセクションではワールドのすべてを説明することはしません。PCに密接に関係する背景とPCとのかかわりにだけ説明をとどめておきたいと思います。

[9.1.1] 歴史的背景からみたハンター

ハンターという仕事がどんなものであるかは随所で述べられていますが、ここではもう少し突っ込んだ、資料的な解説をします。

ハンター(と呼べるもの)の歴史は22世紀のはじめごろに始まりました。

2090~2100年頃の地球規模の動乱期は、歴史用語で混乱期と呼ばれています。この動乱で各国家は崩壊し、その機能は失われました。もっとも、政治中枢としての機能は過激な経済戦争によってそれ以前に完全に腐敗しきっていましたが。

一国の首都と地方都市は完全に切り離され、あちこちの小都市に少しずつ人々がより集まって暮らす、暗黒の時代が訪れます。過酷な自然環境だけでなく、ミュータントや暴徒(バンデットの発生)、ときには近隣の小都市の住人までが、残り少ない資源を求めて襲いかかってきます。こうした中で自警団が組織されることは不思議ではありません。たいてい自警団は小都市に取り残された軍人、兵隊や警察官で構成されました。自警団のメンバーは都市の防衛、攻撃の他、都市を存続させるため、遠くはなれた土地まであらゆる資源を取りに行ったものです。

そして誰が最初に言い出したのか、市民たちは街の守り神である彼らを尊敬の念を込めて"ハンター"と呼ぶようになりました。

しばらくして世界が落ち着きを取り戻した頃、巨大企業同士の経済戦争がまたも起こり始めます。力の弱い小都市は生存競争に破れ、次々と廃墟と化してゆきました。つまり小都市の人口は次第に富める都市へと流入し、混乱期が終わる頃には、莫大な生産力を抱えるメガロポリスが形成されていたのです。メガロポリスの形成にも、巨大企業が関与していたのは言うまでもありませんが、人類の種としての存続を考えれば正解だったのかも知れません。人類が本気で宇宙に進出するためにはどうしても膨大な資本力が必要だからです。

メガ=シティはそこに住む人に安全を提供してくれましたが、言い替えれば檻の中の動物のようなものです。市民たちの間に、再び堕落と無気力が横行しはじめます。また行政への不信から、テロをはじめとする犯罪も多くなります。企業にはシティと市民を守る義務があるはずですが、シティの規模はあまりに大きく、また行政を行なうことが企業の本筋でもありませんから、犯罪対策もそこそこにしか講じられないのが現実でした。

企業に養われながら搾取される都市生活に嫌気がさし、従順な子羊であることをやめてしまったのが、一度は歴史から姿を消したはずのハンターです。

混乱期から、メガ=シティが形成される時期までは自警団は都市内で、強い発言力を持っていましたが、平和になるにつれ、その発言力も小さくなっていきました。しかし、今日でも都市間の争いは存在するし、その解決もときとして紛争という形でなされます。また都市間の輸送は危険をともないます。企業にしてみれば、高い戦闘力を持ち、あらゆる技術に精通しているハンターたちを邪魔に思いながらも存続を許すしかないのです。

ハンターたちのうち、特に有力な者の中には、傭兵団を組織した者もいます。実際に紛争が起こった際、ただちに兵の数がそろえられるので、これには最初の頃(都市を守るのに必要なだけ)、企業も協力してくれました。

そして今ではハンターもある程度組織化され、先人たちの手並の鮮やかさから、社会的にも認められるようになってきています。法人のみならず個人が紛争以外のあらゆるもめ事の解決を頼みに来ることが多くなったので、ある意味ではトラブル・コンサルタント的な役割も果たすようになりました。ですから、ハンターたちもそれぞれ自分の得意とする分野をアピールするため、4つのクラスをつくることにしたのです。

[9.1.2] 社会的背景とハンター

ハンターは社会からはどんな目で見られ、どのように扱われているのでしょうか。

大部分の市民はハンターの存在を知っていても、彼らの生活には直接は関係がないため、きわめて無関心です。ただ、ハンターをバンデット、

暴走族またはハッカーなどと同じ、社会のはみ出し者であると決めつけてしまう人が少なくないのも事実です。確かにハンターの請け負う仕事が、いつも他者からみて正義であるわけはないし、ハンターは金を払えばなんでもこなしてくれるプロのはずですから、彼らの意見はあながち間違っているわけではありません。それに数多いハンターの中には、本当に悪質な者がいることも否めません。

ハンターの行動が、世間の常識からみて、正当であろうとなかろうと、ハンターだからという法の規制は世界中の何処にも、いっさいありません。ときとして、少数派が集団の中で、大した理由もなく迫害を受けることがありますが、ハンターがそうした攻撃にさらされないのは、逆に言えば彼らがこの時代で社会に対しある程度の力を持ち、そして貢献していることを示しています。

企業はとくに指導力に優れていたり、技術的に優れたハンターを危険視しているのか、認めているのか、企業の専属として高報酬、好条件でスカウトしたりもします。紛争時に軍事顧問として、またアーミーの指揮を取るのはこうした、フリーランスのコマンダー(おもにバウンサー)です。同じように、大事なデータの番人としてネットライナーが、荒野の地下に眠る資源の発見、開発にはハスラーが、公式都市間輸送にはランドブラスターが、それぞれスカウトされます。

その一方で支配企業あるいは行政府は、市民が従順で無気力であることをよしとしているので、常にハンターの存在を危険で、邪魔な分子であると考えています。ランドブラスターは密輸品を運ぶことが多いし、ネットライナーはコンピュータ犯罪が生業(なりわい)です。またバウンサーのいるところには、必ずドンパチが発生します。行政を担当する者がハンターをうさんくさく思うのは当然の事でしょう。ですから反目し合うことも多いし、嫌がらせをしてくることもあります。仕方のないことですが、もちろんハンターは反社会的な不穏分子では決してありません。ただ彼らは自由に生きていきたいと思っているだけで、その気風が都市の空気にあっていないだけなのです。

それでは、どんな人々がハンターになるのでしょう。出身の面からなら一概に答えは出せません。統計的にみれば中～低い社会身分の出身の者が多いようですが、スラムの貧民出身の者から、巨大企業の重役の御曹司まで、その出身は様々です。ハンターになる者すべてが、その稼ぎ出す大金が目当てではないということです。みんな、その人なりの理由や信念を持ってこの危険な稼業に手を染めています。ただ、いままで述べてきた理由から、ハンターになれば、「かけだし」でも少なくとも中流程度の社会的信用と身分はあると見なされます。アクセスファイバーの所持は、仕事柄必要なだけでなく、身分レベルをも表すのです。

[9.1.3] クラス別にみたハンター

ここでは、各クラスのハンターの役割を、さらに細かに説明します。

ランドブラスター

依頼のあった品物を送り届けることがそのメインの仕事ですが、必ずしも危険(きわめて非合法)な品物を運んでいるわけではありません。

あるシティで生産された物を、手続きなしで別なシティに運び込む行為は、どこでもすべて"密輸"と見なされます。いくら、自給自足が可能なメガ＝シティでもすべての製品が、均等に生産されるわけではないし、また支配企業ほど大規模な企業でも、生産が不得意なものは必ず存在するわけで(例えば、テキサナシティのコンピュータ製品の多くは他都市のものです)、あまりにもニーズの多い製品は、特別に輸入されますが、それにしても数は制限されていますし、信じられない関税が掛けられます。安くて、性能のよい製品が行政上の理由で買えない。こんな事が万人に認められるはずがありません。ですから密輸は違法行為ですが、結構歓迎されています。歓迎されているので、いつしか密輸は誰もが認めるところとなり、検問などで見つかっても、そうひどく罰せられることはあまりありません(もちろん運ぶものにもよりますが)。が、都市間の輸送には、常にバンデットやミュータントをはじめとする危険がつきまとっています。そして、こうした厄介でも必要な仕事はすべて、ランドブラスターにまわってくるのです。

つまり、食料品、ドラッグ、サイバーパーツ、メカニック(車体そのもの)など、あらゆる品物がその対象となりえます。トラックなどの所有者はより安全なものを運ぶことも多いでしょうが、バイク乗りなどは、かさばらなくて金になるものを運ぶことが多いため、必然的に普通より「ヤバイ仕事」に首を突っ込むことになりがちなのです。

また都市間の人間の移動は亜軌道シャトルを使うのが普通ですが、(料金は＄1,000くらい)誰かに追われているとか、他のシティへの移動をおおやけに知られたくない理由がある人なども ランドブラスターの乗るメカの貨物(失礼！)となります(相場は食料その他込みで＄5,000以上)。

他の仕事としてはコンボイ(トラックの大輸送団)の護衛を依頼されることもあるし、他のバウンサーやハスラーなどの仕事に協力することも多いでしょう。

さらに、無事品物を運んだ後、自分で品物をさばかなければならないこともあるかも知れません。

他のクラスに比べ、ランドブラスターは派手な活躍が期待できます。

蛇足ながら、企業の専属で合法的物品や乗客を運ぶ者はランドブラスターの間では「幌馬車」と呼ばれ、馬鹿にされています。

ネットライナー

基本的に1人仕事なのですが、1人でできそうもない大仕事には数人で協力して取り組むこともあります。仕事中はジャックニイン端子をつないで、ただ居眠りしている様に見えるのですが、サイバースペースに意志を潜入させた彼らは、別の次元で大きな仕事をしているのです。

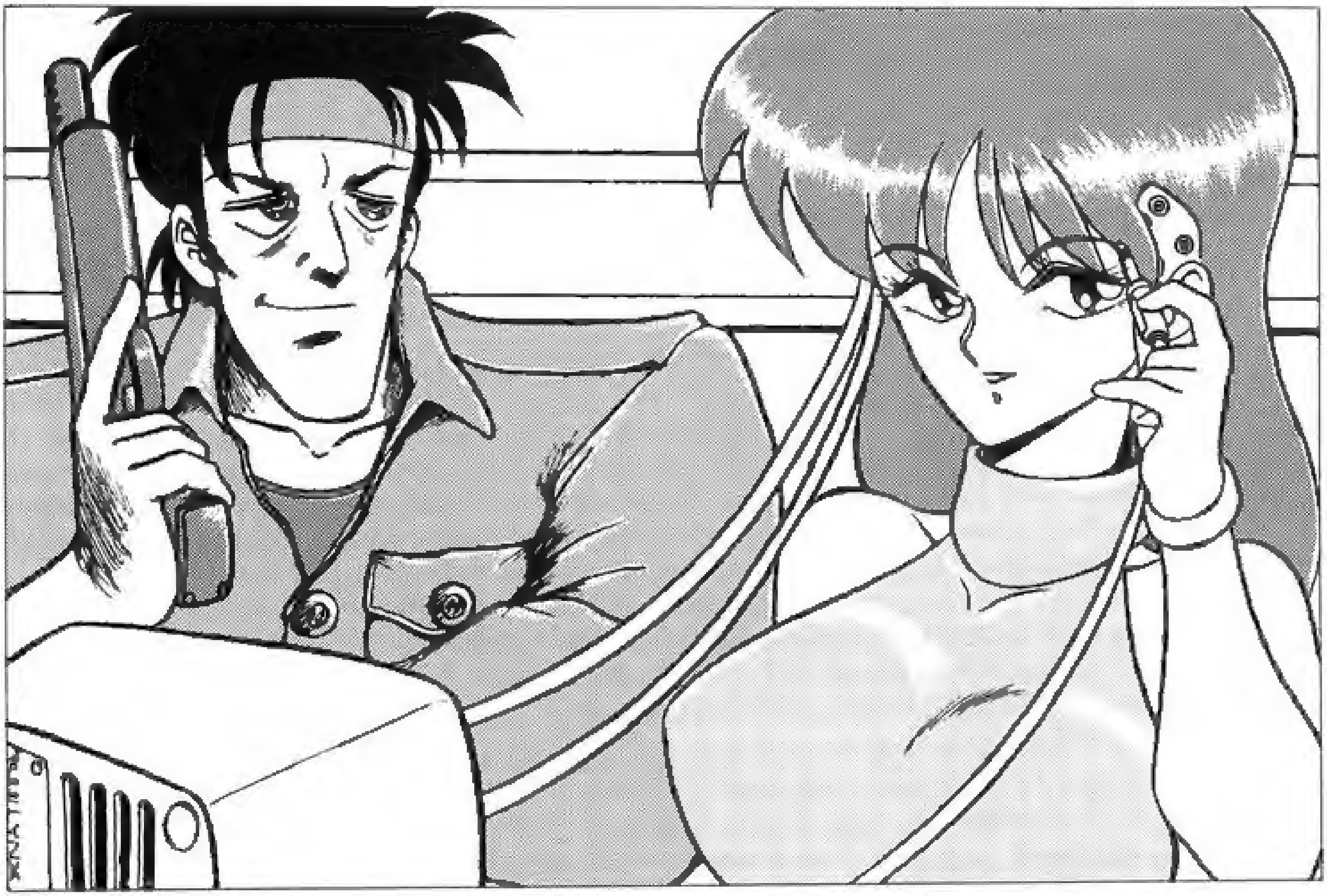
ネットライナーとその仕事に関しては、"サイバースペース"のセクションで詳しく述べたので、ここでは別の面からみたネットライナーの姿を説明したいと思います。

依頼を受けて、コンピュータ情報を盗み出したり、破壊したり、逆にデータを守ったりするのがそのメインの仕事です。しかしこれはあくまでサイバースペースでの仕事であり、彼が1人でも解決しうることです。これだけでは、そこらのハッカーと変わりありません。彼の真の能力は、他のクラスのハンターと組んで仕事をしたときに発揮されますし、また彼も大きな見返りを受けることでしょう。

"サイバースペース"のセクションにあるとおり、すべての情報の80%は、ネットワークを通じて得られることでしょう。PCがどんな行動をするにせよ、情報は常に必要不可欠な要素です。ネットライナーは、この「情報の収集」に関しては、他の追随を許さないでしょう。たずね人、捜しものなどの情報が大きなウェイトを占める仕事はもちろん、例えば、各種取引相場の調査と情報操作を行なったら、ブローカーやランドブラスターに大きな儲けをもたらすことでしょう。さらに、戦闘の際でも、パーティーがピンチに陥ったとき、彼はシステム・ジャックによって、思わぬ逆転のチャンスをPCたちに与えるかも知れません。

そしてネットライナーには、常にAHPをはじめとする敵対者が存在します。サイバースペースで無敵を誇る彼も、現実世界では1人で生きていくことは難しいはずです。敵対者から身を守るためにも、頼もしい味方がどうしても必要なのです。

ネットライナーはイメージファイトに代表されるような仕事のテクニックやその報酬より、仕事を行なうことによって得られる貴重な情報や結果の方がはるかに価値が高いということを認識すべきです。他のハンターと組むと、彼はプレイ全般にわたっての活躍はしにくくなるかも知



れません。それでも他のクラスのハンターたちは、彼が陰の主役であることを認めざるをえないでしょう。

バウンサー

バウンサーはキャラクターとしては単独でも活躍できるでしょうし、他のどのハンターと組んでも、どこかに必ず活躍できる所がある、オイシイクラスです。

なんといっても物騒なこの世界ですから、戦闘技術を持つ者はどこへ行っても食べるに困りません。ですからバウンサーはハンターの中でも、もっともスタンダードなクラスで、人数も多いとされています。おまけにバウンサーは、仕事を始めるにあたって、大した元手も必要ありません。なんと言ってもその体と、持てる戦闘技術が一番の資本ですから。

メガ＝シティ内で仕事をさがすなら、暗殺、用心棒、素行調査……など挙げたらきりがないし、また司法機関には十分な数の人員がいないことが多いので、腕が良ければカウンターテロ作戦の要員や、臨時の機動隊員として雇われるかもしれません。

シティ外での仕事なら紛争時の傭兵として、またコンボイの護衛などに雇われたりするでしょう。安定した収入を得たいなら傭兵団に入るのも手ですし、ベテランともなれば、戦闘インストラクターや、最新兵器を装備したアーミーのコマンダーとして企業に雇われることもあります。

他のクラスのキャラクターとパーティーを組むなら、いつでもどこでも頼りにされる存在となるでしょう。

良いことずくめのようですが、ハンターの中で、もっとも死亡率が高いのもバウンサーであることも忘れてはならない事実です。そしてベテランと呼ばれるほどのバウンサーたちのほとんどは、体のどこかしらをサイバー化しています。望むと望まざるにかかわらず、バウンサーはその体を一部にせよ機械化しなければ生き残れないのかも知れません。そして、とくに用心棒や傭兵稼業を続けていれば、昨日までの友と戦わねばならないという状況もいつかあるでしょうし、恨みもない他人を殺さなければならないこともあるでしょう。それでも、いったん引き受けた仕事は遂行せねばなりません。できなければ、最初からバウンサーなど選んではいけないのです。

ハスラー

ハスラーはランドブラスター、ネットライナー、バウンサーら、他のクラスの能力すべてを備え持つ素質があり、またすべての能力なくしてはやっていけないクラスです。依頼を受けてから仕事を始めるより、自分で儲け話を見つけてくる方がよりハスラーらしいやり方といえます。

一般的なハスラー像は、相棒がいたとしてもせいぜいAI付きの愛車か、アンドロイド、そうでなければ愛用の銃を相棒と信じているような、ハードボイルドを絵に描いたような一匹狼、そんな感じです。そしてそんなイメージも彼らの好む仕事から連想されたのかも知れません。

ハスラー独自の仕事のひとつは、トレジャーハンティングです。混乱期まで地球の大部分の地域には人類が生活し、その生活圏にはあらゆる種類の資源（放射性物質、工業資源や製品、特にレアメタル、そのほかエネルギー資源）が膨大に蓄積されていたはずです。これらの資源はいまだに廃虚、地下、海底などに埋まったままです。こうした眠れるお宝をサルベージしてくることをトレジャーハントといいます。お宝は旧世紀の遺産の他にも、紛争地域（スクラップ）、保護森林（動物、木材など）でも見つかります。もちろん危険なのは言うまでもありませんが。変わったところでは、昔の戦略基地に残る、核弾頭などもアーミーが引き取ってくれます。何しろ戦略兵器の製造は条約で禁止されているので、貴重な

遺産と考えられているのです。

もうひとつの仕事は、バウンティハンティングです。賞金稼ぎはハスラーだけに許された特権で、彼らはバンデット、テロリストをはじめとする賞金首を捜して、コンクリートジャングルや汚染された荒野を駆けるのです。トレジャーハント、バウンティハントについてはカラムもあわせて参照してください。

ハスラーのこうした生きざまは、ゴールドラッシュの頃の西部のガンマンにも似ています。

オールマイティということは、逆に考えれば他のクラスのハンターに比べ、より優れた能力を持っていないということになるかも知れません。器用貧乏という言葉もあります。しかしパーティの中では、こうした便利屋は重宝されるに違いありません。もちろんキャラクターメイクしたばかりの半人前のキャラクターにすべての能力を要求するのは酷というものです。ハスラーをつくるときは、他の3種のハンターのどれかに近い能力を与えた方が無難でしょう。他の能力は、生き延びていれば上がるのですから。

トレジャーハント・バウンティハント

①トレジャーハント

持ち帰った放射性物質、レアメタル、電子パーツ、時には木材などはダウンタウンにある取引所でそのときの相場で引き取ってくれます。ただし保護指定を受けている木材、小動物は儲けが大きい代わり、当局の目も厳しいので手を出さない方が無難でしょう。

②バウンティハント

ハスラーだけはバンデットを倒すと賞金が出ることになっています。下っ端は倒しても1人$100くらいにしかなりません。中級の幹部くらいになると、$3,000以上の賞金が出ます。賞金の支払いは、各シティの管理事務所で行なわれるので、その証拠を記録カメラに収めておかなければなりません。市販のハンディビデオカメラは車載兵器などに簡単に取り付けられるようになっています。

ブローカー

年老いたり、仕事に差し支えるほどの大怪我、または商売の元手を稼ぎ出したなどの理由があるハンターは引退し、ブローカーと呼ばれる、闇商人に職業がえします。典型的なブローカー像は、ダウンタウン辺りにハンター相手の酒場を経営している、偏屈または強欲なおやじというところでしょう。

ブローカーとしての腕の良さは、抱えているハンターの質と数で決ってくるといわれています。また縄張り意識が強く、悪質なブローカーになると、抱えているハンターをけしかけあったりして、抗争事件に発展することもよくあります。

ブローカーは商人と言ってしまえばそれまでですが、彼らのなかには商売よりも若手のハンターたちを陰ながらバックアップしてやろうという意識を持っている者もいます。ハンターは自由業で、優れた技術を持っていますから、職人気質な面があるのは理解できるでしょう。職人は自分の子に後を継いでもらいたいと思うのが普通です。

しかし、もちろんハンター稼業は、世襲制ではありません。命を落とすかも知れない危険な仕事に就いてほしいと思う親が果たしているでしょうか。2世のハンターがまったくいないと言うわけでもないのですが(父の形見のホバータンクで仕事をする、なんていうキャラクターもかっこいいですね)。年季の入ったハンターでもあるブローカーにとって、若いかけだしのハンターたちはまるで息子のように、または自分の若い頃の姿を見ているかのように思えるのでしょう。

ですからプレイの進行を司(つかさど)るGMにとっては、ブローカーはNPCとして存在していた方が本当は都合が良いのです。それに、主な仕事はマネージメントであり、あまりあちこち動き回るのも不自然です。まあ、それはそれとして、パーティーを組んだ場合、そのなかの誰か(ネットライナーかハスラーあたり)が、マネージャーという形でブローカー的な役割をする(仕事を持ってくる、品物をさばく)のは面白いアイデアだと思います。

ギルド

正式には、バウンサー管理協会とか、ハスラー管理協会といい、各シティのあちこちに管理事務所があります。この組織は正式に認められている公的組織で、社会的にも力があります。ただしいつでもPCの味方とは限りませんが。

この組織は中世の職人組合になぞらえてギルドと呼ばれます。ギルドは各ハンターから入会金を受け取り、会員証を渡します(アクセスファイバーに記録する)。これによりハンターは、キャラクターメイキングのセクションにあるような、買物の際の割引などの特典が受けられるようになります。ただ残念なことに、各ギルドの流通ルートの問題で、買物のとき、定価より高くなる品物もあります。それでも、ブラックマーケット以外での定価よりは格段に安いのですが。その他ギルドは、ちょっとした犯罪のもみ消しや仕事の斡旋などもしてくれます。

PCは全員入会しなくてはなりません(キャラクターメイクの時点で入会済みとします)。入会していない未登録のハンターは身分が保証されず、シティの検問で何の理由もなく捕まったりします。入会した後の会員費は微々たるものなので、PCは気にする必要はありません。

[9.2] マスタリングのヒント

貴方はこれからさっそくオリジナルシナリオの作成に取りかかるのでしょうか。それとも付属のシナリオをプレイするものでしょうか。いずれにせよ、プレイを始める前に決めなくてはならないことが、いくつかあります。このセクションではマスタリングに関してのヒントと、プレイに際して必要な設定などを挙げていきます。

PCの目標と行動指針

一般的にキャラクターの目標は「なるべく早く月面都市に移住すること」です。それにはおもに2とおりの方法があります。

① 財産を増やし、月面の住居と市民権を買うこと。

② 月面都市で使ってもらえるほどまで何らかの技術を磨くこと。

言ってみれば月面都市政府は一部の大金持ちと、すぐれた技術者にしか市民権を与えないのです。

しかしハンターのすべてが、金のためとはいえ、こんな危険な仕事を生業としている訳ではないでしょう。また月面に移住できるほどの大金を、どう使うかは彼の自由なのですから、PCがそれぞれ違う人生目標を持っていたほうが、より現実的というものです。

月面移住以外の、PCの究極の「生きる目的」の一例をあげるとすれば、現在の社会体制の変革の推進(リベラルな革命家)、月面都市への移住という無責任な目標でなく地球の環境改善を信じ、その運動に協力すること、また強力な傭兵団を創設し、指揮したい人などもいるかも知れません。

段階的な目標としてはハンターとしての腕を上げたり(クラスアップを当面の目標にする)、一流のハンターとして名を馳せる(グランド・マスターを目指す)などが挙げられます。これはルールとして、別のセクションで説明してあります。

目標設定は強制ではありませんが、目標があればPCの普段の行動指針も決まって来るでしょうし、目標がないとプレイの面白味も半減してしま

います。GMはなるべく目標の設定をプレイヤーに勧めてください。

[9.2.1] PCの活動舞台

メタルヘッド・ワールドの主な印象は巨大都市と荒野の2つに分けられます。この2つはあまりにかけ離れた印象だと感じるでしょうし、場所によって行動を大きく制約されるキャラクターもいるかも知れません。

キャンペーンゲームを行なうつもりなら、パーティーを組ませた上で、この広大なワールドのすべてを使うべきですが、単発シナリオなら、GMはプレイヤーと協議の上で、もしくはプレイヤーが選んだキャラクタークラスにあわせて、都市と荒野のどちらかを主な活動舞台に選ぶべきです。なぜなら、例えばせせこましいシティ内ではランドブラスターは車を自由に走らせたり、大型火器を撃ちまくるわけにはいきません。同じようにコンピューターがない荒野では、ネットライナーはサイバースペースに侵入できません。もちろんシティ内にはハイウェイがあるし、荒野では衛星無線機などを使えば、彼らも活躍はできるでしょうが、その能力を十分に発揮するのは難しいかも知れませんし、また不本意かも知れません。シティ内でのシナリオでも、内容がサイバースペース侵入かそれともシティ・バトルがメインなのかによって活躍できるキャラクターが違います。

とりあえずは、これさえ決めてしまえばオリジナルシナリオをプレイするにせよ、付属のシナリオをプレイするにせよ問題はないと思います。

ただし、貴方のシナリオに、北米3都市それぞれの独特の風土、街並、政策や方針などがかかわったり、反映されているなら、PCの(キャラクターデータ以外の)設定を決めなくてはならないかも知れません。とくにPC(たち)がどこに活動の拠点をおいているのか、今回のシナリオはどこのシティからスタートするのかなどを決定しておくべきでしょう。

[9.2.2] シナリオの導入部

特にオリジナルシナリオをプレイする際、GMは導入部でどうPCを誘導するか頭を悩ませるかも知れません。導入部の例として以下のやり方が挙げられるでしょう。

① NPCあるいはPCのブローカーなどを通じて正式に仕事を依頼する。

② 仕事中または仕事をしていないときに何らかの事件に巻き込まれる。

③ ブローカーを通さず、直接依頼主が現れ、仕事を依頼、もしくは強制する。

④ 儲け話の情報を流し、PCがそれに飛びつくのを待つ。

[9.2.3] シナリオのヒントと展開

おもに単発シナリオを作成するときのヒントと展開をキャラクタークラスごとに挙げておきます。

ランドブラスター

荒野において、荷を運ぶ邪魔をするミュータント、奪おうとするバンデットとのチェイスがメインとなるでしょう。また、運んでいる荷がとくに非合法な品物(木製品、小動物、企業の機密に関わる製品、新兵器、重要な人物など)なら、それを取り締まる司法当局も相手にしなければなりません。

背景のセクションにあった、バトルラリー、ブラッディゲーム、モーターホッケーなどに出場する(罠にはまって無理やりとか)というシナリオも面白いでしょう。

ネットライナー

PCがネットライナー、ハスラーだけなら活動舞台がサイバースペース

だけでもシナリオはつくれます。ただシナリオの深みを出したいと思うなら、そこがGMの腕の見せどころでしょう。依頼主がなぜ仕事を依頼してくるのか？　その辺りからイメージを膨らませることです。簡単な例を挙げるとすれば、企業の1つが競合相手を出し抜くために仕事を依頼してくる、などはごく典型的なパターンです。目標のデータを持ち帰り、ほっとするのも束の間、何者かに雇われた暗殺者がPCを殺しにやってくる……そんなクライマックスもまた一興でしょう。

他には、ジャック＝イン中に偶然、手にいれた極秘データをめぐって事件が起こるとか、アクセス中に出会った、命を狙われている令嬢を助けに行くなどの心あたたまる(？)ストーリーも考えられます。

バウンサー

戦闘屋ですから、シナリオのアイディアもここで述べるまでもなく、たくさん出てくると思います。

RPGは本来ストーリーを楽しむゲームですが、メタルヘッド・ワールドには、多彩な戦闘ルール・オプション、メカニック、武器が用意されていますから、戦闘を楽しむという要素もシステムに多く含まれています。特にバウンサーは戦闘技能も豊富に持っていますから、ただ撃ちまくる、斬りまくるだけでなく、映画の主人公のように音もなく敵を倒したり、トラップを張ったり、頭を使ったプレイを楽しんでほしいものです。

ハスラー

これまで解説した他のハンターの仕事もこなせますが、ハスラーだけの仕事となると、トレジャーハント、バウンティハントを行なうというのが話作りの柱となります(ワールドマップなどを参考にしてください)。ミュータントの巣となった地下のミサイル基地や、ゴーストタウンのバンデットのアジトに乗り込む、などの話は盛り上がること請け合いです。

ただし、長期間シティを離れて、過酷な冒険をするので、十分に武装したメカは当然必要ですし、ある程度の人数もいないと、こういったシナリオをプレイするのは難しいかもしれません。

[9.2.4] どのくらいの報酬を与えたら良いのか

2150年現在、月面に移住するためには最低1千万ドル必要と言われており、その資産の少なくとも20%は、月面に進出した大企業の株券でなくてはならないとされています。

ただし、これはやっと暮らしていけるだけの資金で、月面で楽に暮らすには1億ドル以上必要と言われています。

つまり、PCは少なくとも800万ドルの現金と200万ドル分の株券を手に入れなければならないのです。株券は額面よりはるかに高い価値があると考えられ、取引の支払いの際、株券が使われる事も良くあります。が、PCにとっては手に入れにくい物です。

ところで、PCに1回当りどの位の報酬を与えたら良いのでしょうか。1ドル(＝1ワールドダラー)は、現在の日本円にして100円くらいの価値なので、並の仕事なら5千ドルから3万ドルの範囲、一生に一度の大仕事なら50万から100万ドルくらいの報酬額が適当でしょう。

なお、PCの普段の生活費については定収入がない上、1回の仕事の報酬が大きいのであまり考えなくて結構です。

さらに現金や株券以外でも、一部の高価なドラッグ、レアメタル、金塊、電子パーツが取引に使われます。取引の相手によっては、こうした物品の方が喜ばれる場合もあります。また、これらの価値は取引相場次第で上下します。価値が上下する原因としては、異常気象、紛争による各種運輸航路の封鎖や、企業間(＝シティ間)の経済戦争などが挙げられます。

また、オンライン社会以前の古貨はダウンタウンでしか通用しませんが、小口の取引ではいまだに多く使用されています。

[9.2.5] タウンと森林の設定

タウンとはメガ＝シティ以外の小都市(村かも)全般のことです。

タウンについては、他のセクションでも、あまり詳しく述べられていませんが、おもに3つの形態があります。

①旧世紀の小都市の生き残り：ほとんどの人間はメガ＝シティに移住してしまったが、頑固に残っている人々もいる。残らなくてはならないなんらかの理由があるのかも知れない。たいていは貧しいが自給自足の生活をしており、よそ者を嫌う傾向がある。

②鉱山・軍事的要所の守備のための町：敵対メガ＝シティ、テロリスト、バンデットなどへの牽制のためつくられた。メガ＝シティから派遣された技術者、守備隊とその家族で構成されている。ハンターには冷たい。

③宗教的理由・バンデットの巣窟：新興宗教のコミューン、バンデット、テロリスト、ゲリラのなどのアジト。このタウンに近よることは死を意味する。

タウンはワールドマップにも位置は示されていません。実際、②のタウン以外の情報はメガ＝シティではほとんど仕入れることはできません。シティ行政府をはじめ、ほとんどの人はこれらのタウンのことはまったく気にかけていないからです。とくに①はいわゆる「ロスト・タウン」で、3種の中では割合でいえば一番、数が多いはずですが、住民が隠れるように住んでいることが多いので発見しにくいのです。それから、タウンはタウンでも人間ではないもの(ミュータント)が住んでいる場合もあります。

タウンについては、GMがプレイの上で必要と思ったとき、その位置、規模、その他を好きなように設定してください。ただし、1つだけ忘れてはならないことは、荒野で人間が生活していくには、普通、シェルターなどのNBC防御設備が必要だということです。

たとえば、荒野でバンデットに襲われてメカが大破したとき、こうしたタウンを発見できれば遭難しないですむかも知れません。もちろんシナリオのネタに使うこともできます。ハスラーが乗りこまんとするバンデットのアジト、レアメタルが置き忘れられた廃坑の町、邪神を崇める狂気の町、環境汚染が回復しておりそのうえ住民全員が若い女性という夢のような町(!)など、タウンを1つ設定するだけでシナリオが1本できるでしょう。

仕事として軍事基地のタウンに物資を運ぶキャラバンに加わるというシナリオも面白いでしょう。

また、タウンと同じように、森林もGMが好きな場所に好きな規模(あまり大きすぎてはいけませんが)に設定して、シナリオに使ってください。今や人類共通の聖地となった森林の情報(特にその位置)は、メガ＝シティ内では完全に機密扱いとなっており、PCは簡単には森林に行く事はできません。もし運よく、位置がわかったとしても、そこは強力な自動メカによって守られています。

[9.2.6] GMへの注意

このゲームは他のRPGに比べ様々な能力、特に戦闘時の個人の戦力差が大きくなりがちです。

原因としては

a：サイバー化などによる能力値アップが容易なこと。

b：使用できる武器、メカが強力であること。

などがあげられます。特に武器の火力は大変な差がつくので、GMはバランスに気をつけてください。

要はPCに敵対する連中を強くし過ぎないこと。それからPCも金さえあれば、あっという間にパワーアップできますから、ある程度プレイをこなしたら、今度は敵が弱くなり過ぎないように注意してください。

戦闘ルールでSUV制を使っていれば、PCはよく怪我はするものの、あっという間に死亡することはそう多くないはずです。

[9.3] 買物,修理,改造について

① すべてのアイテムはブラックマーケットでの標準価格です。価格は物資の流通の具合いでかなり変動するため(特にドラッグ、サイバーパーツなど)GMは慣れてきたら、そうした変動した価格もゲームに取り入れてください(だいたい、原価の0.5～3倍が適当でしょう)。

② すべてのアイテムの下取りは5割が目安です。特に貴重な物品はこの限りではありません。

③ PCが手に入れた株券、電子パーツ、サイバーパーツ、ドラッグなどを売りたいと言ったときは、上記の事を頭に入れて換金してください。特に株券は変動が他より大きい(0.2～10倍くらいまで)ので財テクを勧めるのも良いかも知れません。

④ MADのパーツの車体への取り付け、サイバー・パーツの身体への取り付け手術などはそれぞれモーターショップ、ボディクリニックで行なわれるか、適当な設備のある場所で、PCの手によってそれぞれ〈メカニック〉、〈医術〉を用いて(最低30%必要)スキルロール(SR2)で行なってください。

モーターショップ、ボディクリニックを利用するときはそれなりの手数料を支払わなければなりません。目安としてパーツの10%ほどが適当でしょう。

なお、装甲板について、例えばバイクから装甲車に付け換えることは常識で考えて無理がありますが、どうしてもしたければ〈素材工学〉を使い、溶接設備のあるところで行なってください。

⑤ HP3以上の兵器および、HPが0になっていないメカはは修理が可能です。緊急時は各種メカニクススキルでHPを1D6、MVやREFは1段階ましな所まで回復させる事ができますが、完全に修理するにはモーターショップ(サイバーパーツはボディクリニック)に持ち込まねばなりません。総HPの半分までのダメージはそのメカ、兵器の価格の50%の費用、それ以上は80%の費用がかかります。修理にかかる時間はものにもよりますが最大1週間くらいです。

[9.4] 犯罪とモラル

既にご存じのようにこのワールドでは犯罪の発生は日常茶飯事(今日のアメリカの都市より多い)です。窃盗、強盗、傷害、殺人、誘拐、そして、ハッキング……。社会不安は高まっていますが、一般市民の犯罪に対するモラルが現代に比べて低いというわけでなく、つまり何の理由もなく隣人が襲いかかってくることはないので安心してください。刑罰に関しては現代と少し違います。

PCがゲームの中でやむを得ず法に触れることをすることもあるでしょう。シティの外は「無法地帯」なので、そこでのPCの行動はGMの良識の範囲をこえていなければ「天罰」を下す必要はありませんが、メガ・シティ内で違法行為をして、それがポリスなどに見つかったのなら、罰せられるかも知れません。

重犯罪に関しては裁判が行なわれるので、必ずしも表のとおりにはならず、状況が良ければ無罪ということも考えられます。

[9.4.1] 犯罪の種類

軽犯罪：交通違反からちょっとした窃盗、スリ、怪我の少ない暴行傷害(主にケンカ)などが入ります。ハッキングもデータバンクの入口に侵入しただけなら、軽犯罪で済みます。また禁制品の密輸が発覚した場合でも、よほど重大な物でないかぎりここに入ります。

中犯罪：社会的地位のある人でないかぎり、この程度までの犯罪の刑罰を受けても何とか社会復帰できます。強盗、傷害、悪質でない、または故意でない殺人、そして、大方のハッキング犯罪、重大な密輸犯罪などが入ります。殺人に関してはよほど過剰でなければ正当防衛の主張で無罪にすることができるかも知れません。

重犯罪：要人の殺害、汚職、悪質な殺人、政治犯(テロリストなど)、重大なハッキング犯罪(都市機能を停止させるなど)、木製品・動物などの密猟者を含む自然破壊犯罪、スパイ行為などの最大限の犯罪です。こうした重犯罪者は精神修正刑(洗脳)か、シティからの追放刑のどちらかの選択を迫られます。死刑が廃止されてからしばらくは無期懲役刑が極刑だったのですが、服役者を収容する刑務所の不足と、どんどん増える重犯罪者に対応できなくなり、今の形になったのです。従ってこの時代の刑務所といえば最高でも10年の服役をする、中犯罪者だけが行くところとなっています。

精神修正刑はちょっとした洗脳が済んだ後、罪は許されるものなのですが、何かのはずみで再び罪を犯すケースが多いと言われています。

追放刑は追放された後、シティに入ろうとすると射殺されることになっています。この刑がバンデットの大きな発生原因になっていることはいうまでもありません。

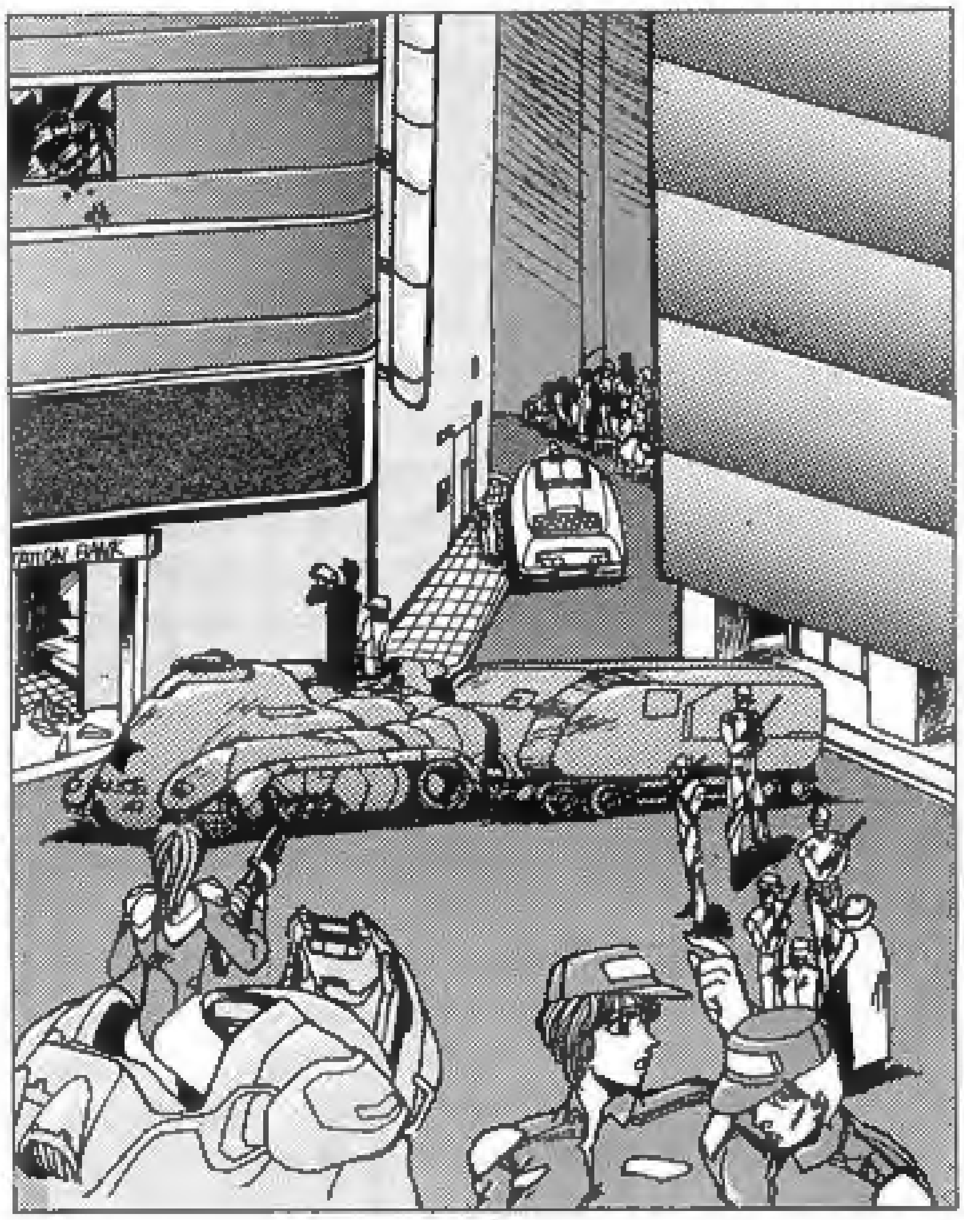
殺人に関しては、シティ間、またはシティ内の企業間の紛争で起こるものはもちろん、なんらかの抗争で、雇われたバウンサー同士がシティ内で戦うことも多いでしょう。こうした状況での犯罪は(もちろん罪は問われますが)、雇主が事後処理をしてくれるのでたいていもみ消されるものです。余り気にする必要はないでしょう。

刑罰表

軽犯罪
$10,000以下の罰金、または6ヵ月以下の懲役。

中犯罪
$10,000以上の罰金、または3年以上の懲役。

重犯罪
精神修正刑、もしくは、追放刑。



[942] メガ＝シティの保安
メガ＝シティ内での犯罪の発生率と件数は無法地帯と見まごうほどのものですが、シティの全域で平均的に犯罪が起こっているわけではありません。
どこのメガ＝シティもその都市構造は似たようなもので、都市機能中枢のある中央ブロックを囲むように居住、工業用などの区画が存在し、さらに郊外部をダウンタウンや、難民キャンプが取り巻いています。そして犯罪の発生も中枢から遠ざかるほど多くなるのです。
たとえ誰であろうと、あまりにも広大なメガ＝シティのセキュリティのすべてを完全に管理していくことは事実上不可能です。特にシティの郊外部のラインはとてつもない長さになりますから、まったく野放しの状態と言っても過言ではありません。指名手配中のテロリストはもちろん、追放刑を受けた重犯罪人＝バンデット、などはシティにはいると射殺されることになっていますが、よほど大物でないかぎり、ダウンタウンまでなら自由に出入りできるのが現状です。これに比べ、中央ブロックはほぼ完璧な犯罪対策がなされています。
一般にセキュリティ・システムの内訳には、ポリスロボットの定期的な巡回、ブロック、セクションごとの検問などがあり、事が起こってから（テロ、暴動など）はSWAT、RP（ライオットポリス＝機動隊のようなもの）などが迅速に対応します。セキュリティについてはワールドガイド、シティマップの方も参照して、あわせて参考としてください。

[9.5] ランク

ランクアップはPCの誰もの当面の目標として存在します。ランクはハンターとしての腕の良さを表わすものですから、ランクが上がれば上がるほど、依頼される仕事の内容もより困難を極め、その代わり莫大な報酬も約束されるようになります。また、依頼主の裏切りも少なくなり、情報も集めやすくなるはずです。高ランクのハンターはそれなりの信用度も身につけていると、何より、腕の良いハンターを敵にまわすのは明らかに厄介だからです。
GMは、話作りで必要であれば、条件を満たしていなくてもPCをランクアップさせてかまいませんし、ハンターにランクなど必要ないと思ったなら、このルールを採用しなくてもかまいません。

[951] ユニオンについて
ランクの解説の前に、まずユニオンという組織のことを説明しなければなりません。
ユニオンは一言で言うなら、ギルドの上位組織です。ギルドはハンターの各職種ごとにあり、ハンターたちに様々な恩恵を与えてくれるわけですが、ユニオンは主に各ギルドへの援助を目的とした組織です。構成人員は引退した有名なハンターたちであり、世界中に支部があります。ただし、本部は設定されていません。北米大陸にはユニオン支部はただ1ヵ所、ロサンジェルスの東400kmの旧ラスベガス市にあるだけです。営利団体ではありませんが、構成している人員が大物ばかりなので、ギルド以上に社会的に認められており、また、一般に知られていない技術や、過去に忘れ去られた科学技術を秘匿しているとも言われています。
ただし、知名度自体はあまり高くありません。一般の人々は知らない人の方が多いのです。
メガシティ内にその事務所などがまったくないこと、ハンターやギルドのバックアップだけを行なっているからでしょう。
さて、ハンターであるPCたちにユニオンは何をしてくれるかというと、一番大きなものは、仕事の斡旋でしょう。
もちろん、ブローカーが単独で仕事を持って来るかまたは、ギルドからの斡旋というのがハンターが仕事を受けるときの通常ですが、その中の何割かはユニオンから来た仕事でしょう。大口の仕事、例えば紛争の傭兵募集、大輸送団のエスコートなど正体のはっきりしている（口止め料なしの）ものはたいていユニオンが依頼を受け、募集しているものです。
また、小口の仕事はラスベガスの人事管理コンピューター〈インフォニット〉が適当と思われるハンターを選出し、直接あるいは、ブローカー経由で依頼してきます。
このときの選出の目安として、またより優秀なハンターの育成を目的として、ユニオンでは、ハンターのランク分けを行なっています。
ランク分けは本人の望むと望まざるとにかかわらず行なわれますが、それによってペナルティを受けることはまったくありません（もちろん上位ランクの者が下位ランクの者に命令することなどもできません）。また、それぞれのランクに対応して様々な特典が用意されています。

[952] ランクアップの条件
ランクにはAからEまで5段階あり、PCはランクEからスタートします。より上のランクにはそれぞれの条件を満たすことで上がれますが、一度に2ランクアップすることはできません（最低1回の「仕事」をしなければなりません）。PCには条件を満たしたときのプレイの最後にユニオンから通達がくることになります。特典のすべてはユニオンの施設のあるラスベガスで受け取ることになります（GMはここでシナリオを1本つくることができます）。もちろんそのときの滞在費は無料です。この特典は強制ではありません。

ランクDの条件
ランドブラスター（LB）：地上車全般スキル、またはコンバットシェル操作スキルが100％を超えていること。
ネットライナー（NL）：エレクトロニクス、ソフトプログラム、イメージファイトのどれかが100％を超えていること。
バウンサー（B）、ハスラー（H）：公用語、アクセスを除くスキルのどれかが100％を超えていること。
特典
①ユニオン訓練センターでの、エキスパートによる技術レクチャー（7日間）：下記のスキルグループから未取得のスキルに限り3種、30％ずつ取得できる（能力修正は別）。
LB：テクニカル、ナビゲート、ウェポンの3グループから。
NL：ランゲージ、サイエンス・メディカル、エージェントの3グループから。
B：、タリ、ウェポン、ファイトの3グループから。
H：自由選択
②社会的身分の上昇
PCのEDUが9以下だったなら2ポイント上昇させる。

ランクCの条件
全クラス共通：能力値のどれかが18以上であること。サイバーによるものでも可。
LB、H：公用語、アクセスを除く取得スキルのうち61％以上のものが10種以上あること。
NL、B：公用語、アクセスを除く取得スキルのうち61％以上のものが10種以上あること。
特典
①特別人間ドックでの治療
ドラックの乱用によって上昇したバーサーク値をもとにもどす。その他の肉体、精神の疾患があれば完全に治療する。
②PCの買物

キャラクターによっては、今まで2倍価格でしか買えなかったものはすべて定価で買えるようになる。買えないもの、または割引だったものはそのまま。
③プレゼント
象牙木製グリップのネーム入りコンバットナイフ、およびユーオンシンボルマーク入りカスタムガン。45Calカートレスカスタム。距離修正のみ 0 −20 30とする。

ランクBの条件
全クラス共通 アクセスをのぞいて100%を超えるスキルが6種以上あること。
LB ナビゲートグループのスキルをすべて取得していること
NL サイエンス・メディカルまたはエージェントグループのスキルをすべて取得していること。
B ミリタリー、ウェポン、ファイトグループのうち2つのグループのスキルをすべて取得していること
H どれか1グループのスキルをすべて取得していること
特典
①ユニオン訓練所でのエキスパートによるハードトレーニング(5日間)
取得しているスキルのうち、どれでも1つを100%にする(能力値修正込み)。
②インストラクターの資格
ユニオン訓練所や、各地のCDAの訓練所でインストラクター(教官)をする資格及び権利を得る。危険もなく元手もいらない仕事で、報酬は1日$1,000~3,000程度。
③各種アイテムの無期限貸与
下記のうちから1つだけ。既に持っているものばかりなら貸してもらえない。無期限なので、もらうのと同じことだが、不要になったからといって売却はできない。紛失、破壊はしかたないが、不要のときはユーオンに返却する。また普段使っていないのなら、これも返却を要求される。
LB 大型ホバータンク(8万ドル相当)または20mmバルカン(4万ドル相当)
NL アラクネMk1(5万ドル相当)またはウィルスソフト・バンパイヤ(11万ドル相当)
B フルボーグ・バイパーへの脳移植(11万ドル相当)またはレーザーブレード(5万ドル相当)
H 上記のうちからどれか1つ

ランクAの条件
全クラス共通 DEX、SYM、WILのどれかが18であること。
取得しているスキルのうち200%を超えるものが2つ以上あること。
そして、ユーオンの審査(GMの裁量)
特典
①社会的身分の上昇
PCのEDUが15以下だったなら1D3分上昇させる。
②全世界のメガ・シティのフリーパスポート
あらゆる公共交通機関を無料で使用でき、よほどの事がないかぎり、検問で停められたり、積荷を調べられたりすることはない。
③グランドマスターの証
象嵌エングレーブ(彫刻)入りの単分子ナイフ、およびプラチナの台座にダイヤモンドのちりばめられたジャックイン・サイバーリンク端子×1。
単分子ナイフの刃に彫刻をいれることは難しい技術で贋物を造ることはできない。おそらくユーオンの秘蔵している技術を駆使したものだろう。この2つは最高のハンターであることを証明し、これを所持するものを「グランドマスター」という。

[9.6] 選択ルール

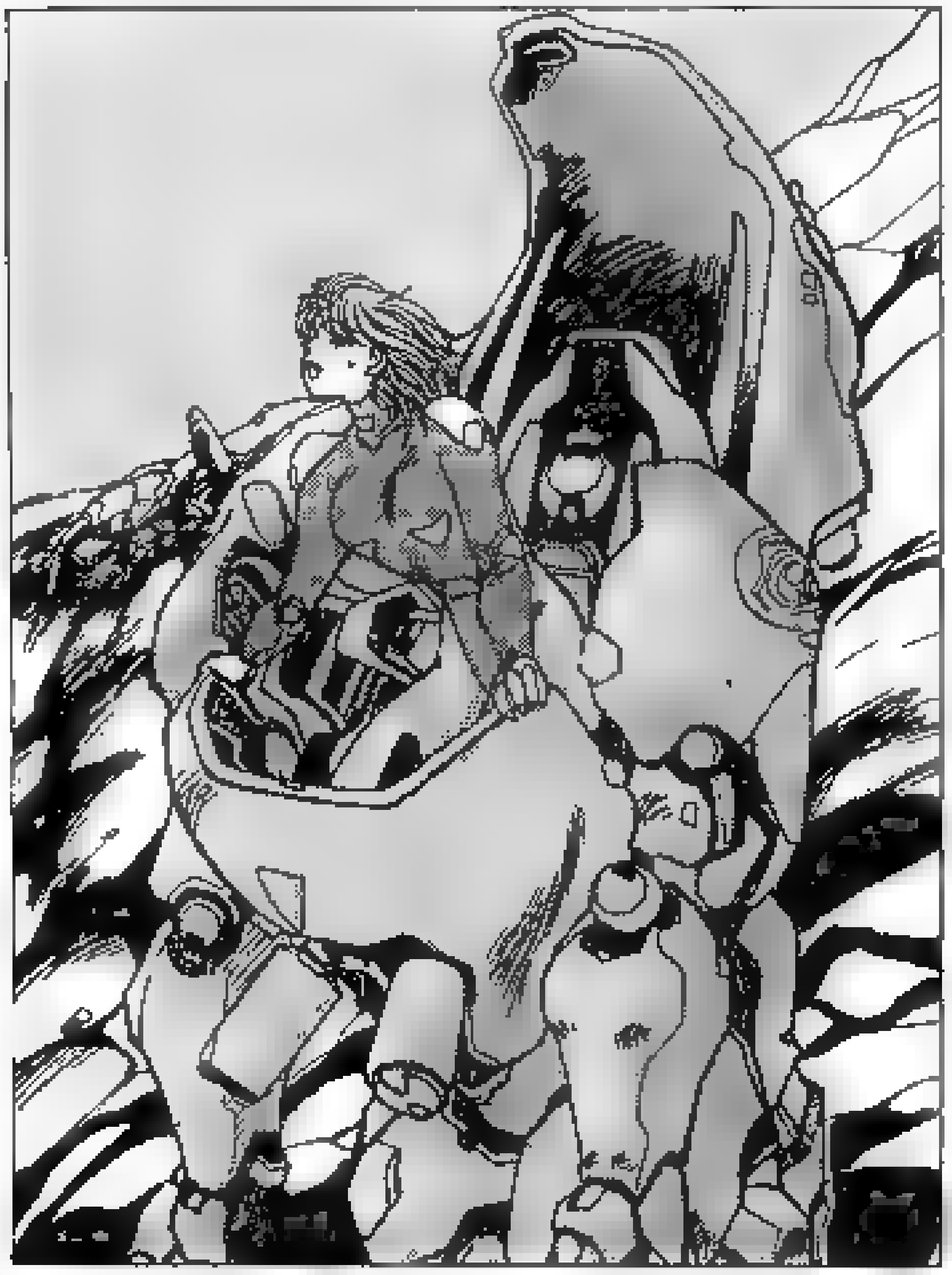
これまでにも随所で、基本ルールに付随して選択ルールを説明してきました(射撃のオート、バースト射撃など)が、プレイの展開上、手順が面倒なルールだなとGMが感じたら、自由に変更しても結構です。ただし、バランスを十分に考えてください。
このセクションでは、様々なアドバイス的なルールの変更について説明します。

[9.6.1] AR、SRの振り合い

PCの行動は、プレイヤーまたはGMがロールすることで、成否は決定されますが、NPCなどとサイコロを振りあうこともできます。例えばアームレスリングをするとしましょう。STR値は1人が16、もう1人は12とします。これで両者がARを行ない、より良い結果を出した方が勝つ。こうすればより迫力が増すでしょう。同じように誘惑スキルを使って2人のプレイボーイが1人の美女をおとそうと狙っている場合にも使えますね。

[9.6.2] SRおよび戦闘時の命中について

1 例えば2者が戦闘をしている場合。2者とも戦闘スキルが低いときは、命中しにくく、またダメージも出にくくなります。こうした状況はイライラするだけでクリティカル1が出るのを待つしかなくなります。こんな時は戦闘している両者およびGMが同意すればお互いの命中率を



同じだけ増やすことができます(例えば+50%ずつ加えようとか)。肉を切らせて骨を断つということですね。
2　今度は同じく2者がサイバースペース内で戦っているとしましょう。1人はイメージファイトスキル180%、もう1人は70%とします。こういうとき180%の人は自ら、SR難易度を上げることで相手を不利にすることができます。今度は逆に、より高い技術とか防御に重点をおくことで相手より優位に立とうとするわけです。例えば、SR%を半減すれば90%と35%の張合いになるわけです。こうすれば、より安全に相手を倒すことができます。

このルールは相手より成功%が高ければ誰でも(たとえ自身のスキルが30%でも)試みることができます。特に荒野などで強烈な毒をもつミュータント相手のときなどに有効でしょう。

この2つの選択ルールは戦闘以外の局面でも使ってみてください。

[9.6.3] HP制について

PCにはSUV、HP2種のパラメーターが設定してあるので、SUV制の心理チェックが面倒だとか、いまひとつピンとこない場合は、GM、プレイヤー同意の上でHP制を使ってプレイしてください。

PCの基本HPは2D6+STR修正値です。ただし最低値は+3とし、上限値はありません。

被害の算出はメカと同じように戦闘チャートの対物欄を見て決定します。ただし、心理チェックがない代わり、死の危険は大きくなると思います。特に爆発物は全身にダメージを与えるので、あっという間にHPがなくなります。
負傷ルール補足　〈応急手当〉に成功すれば1D6ポイントの応急処置ができます。

[9.6.4] スキルの代用

プレイ中にSRをしなければならない局面がありますが、PCの誰も必要なスキルを持っていなかった場合でも、ARなどである程度、代用できることがないでしょうか。例えば、道に迷ったとき、は本当なら〈土地カン〉でSRをしなければなりませんが、ないときはPER(知覚力から結論を導く)EDU(今までの経験から結論を導く)などが代用できるでしょう。ただし、その結果は〈土地カン〉を使ったときより良いものではありませんが。

[9.6.5] 借金

PCが何らかの理由でどうしても金に困ることもあります。
特にランドブラスターなどは、有り金はたいて買ったメカを破壊され、しかも新たなメカを買う金がないということもあるでしょう。

こんなとき、GMはPCの借金を認めることができます。金融会社、NPC、仲間のPCから金を借りるわけです。返済期限、利息などは、協議の上で、決めてください。

[9.6.6] クラスごとのアイテム購入への警告

ハンターたちはギルドを通して、通常では入手しにくい、または通常より安価に特定のアイテムを購入することができます。

しかし、これを利用して、ほかのクラスのハンターに頼んでアイテムを買ってきてもらうことは原則としてできません。

例えば、ネットライナーがランドブラスターの友人を通じてメカを安く購入するとか、ハスラーがバウンサーを通じて銃器を安く入手するなどの行為です。

シナリオの進行上、どうしても必要な場合に限って、GMはそれを許可してかまいませんが、ふつうは他人を通して入手しにくいアイテムを手に入れるのはタブーです。

ハンターが手にすることのできるアイテムのほとんどは、それぞれのギルドがその構成員のために都合しているものであって、それがハンターのプロという地位を確立させている要素のひとつであることを忘れないようにしてください。

第10章
ワールドガイド

バックグラウンドについては背景のページである程度述べられていますので、ここでは具体的なデータを取り扱うことにします。

[10.1] シティ(メガ＝シティ)

PCの活躍する舞台は北米大陸の旧アメリカ合衆国領内です。北米で生き残っているのは東西海岸メガロポリスとメキシコ湾を望むヒューストン・ニューオリンズ(南海岸メガロポリス)の3シティだけです。

では、この3シティを解説することにしましょう。なお、通貨単位はどのシティにおいてもアメリカ・ドル(US$1＝W$1)が使用されています。また、アーミーは各都市にひとつずつしか紹介されていませんが、基本的に支配企業は差こそあれ、必ずアーミーをひとつ所有しているものと解釈してください。

[10.1.1] サン＝アンジェルス・シティ

サン＝アンジェルス・シティは旧サンフランシスコ市から、ロサンジェルス市にまでに至る北米大陸最大のメガ＝シティです。各都心部を包むようにスラム街がドーナツ状に広がっています。

ネバダの鉱業地帯を背景に、残り少ない中南米の森林を手に入れるという南下政策をとっています。そのため、テキサナ・シティとはあまり仲が良くありません。

また、南下政策はそれに反対するカリブ諸国のゲリラ、テロリストたちとの抗争の原因にもなっています。

宇宙開発も行なっていますが、カーマイクル・バイオテックの勢力が強いため、バイオ技術を駆使した地球再生計画の方が推し進められています。

サン＝アンジェルスは昔から治安が悪いところです。そのため、かつてよりこの地区に存在するエア・ポリス、SWATの活躍は衰えることがありません。

自然環境はきわめて悪く、強酸雨と細菌霧が交互にやってきます(ただし、気候は年間を通じて温暖です)。このため住民は天気予報に耳を傾け、外出時には特殊ファイバー雨具とフィルターマスクを必ず持ち歩いています。

こうした自然環境ですから、建物にも工夫がされています。建物の表面にはカーマイクル・バイオテックの生体建材が使用されています。これは昆虫の繭の様な素材で、建物が腐食するのを防ぎます。生体建材はとくにロサンジェルス・ブロックの建物に多く使用されています。そのため、ロサンジェルス・ブロックは、町がシルクに覆われているように見えることから《シルクタウン》と呼ばれています。

データ〈西海岸メガ＝シティ〉

範囲　旧サンフランシスコからロサンジェルスまでの海岸沿い
俗称　サン＝アンジェルス
中央ブロック所在地　サンフランシスコ・エリア
人口　1億人
支配企業　カーマイクル・バイオテック(公安、外政面)
　　　　ドリーム・ドミナンツ(ネットワーク、内政面)
都市機能中枢　巨大コンピューター"メリーアン"、"シャーロット"、"アメリア"の3基
主な公安、軍事機関　ミニットマン警備会社(ポリス、CBI、SWAT)、カーマイクル私設軍(陸、海、航空部隊)、DDネットサービス、AHP)
自然環境　きわめて悪い。酸性雨および細菌霧の発生。

キーワード

フェニックス計画　サン＝アンジェルス地球再生計画の総称。具体的には大気浄化設備の開発、森林を構成する木の促成技術、高等生物のクローニング、おおっぴらではありませんが人体の環境適応改造などと多岐に渡っています。

カーマイクル・バイオテック　複合企業ですが製薬が最も大きいセクションです。傘下にミニットマン警備社、カーマイクル私設軍をもち、それぞれ公安、軍事の実権を握っています。

ドリーム・ドミナンツ(DD)　サンノゼに本社を置くエレクトロニクスのトップメーカーで、コンピューターネットワークメンテナンス、エネルギー全般を取り仕切り、AHPの経営を行なっています。

ミニットマン警備社　ポリス、CBI、SWATの各部門を持っています(FBIは合衆国解体後、それぞれのメガ＝シティに分裂吸収されていて、サン＝アンジェルスではその名は忘れ去られています。CIAも今はニューヨークに本部を残すのみです)。

エア・ポリスはポリスの管轄化にあり、ロボット・ポリスはホバー走行の"ットルジョン"を採用しています。

[10.1.2] ネオ＝アップル・シティ

元々東海岸は人口が多かったのですが、今では人の住む所はニューヨーク～ワシントン間に限られています。つまり、巨大な廃墟の中央部にこのメガ＝シティは位置しています。

廃墟には難民は元よりバンデットやテロリスト、ゲリラが数多く潜んで、無法地帯と化しており、犯罪者に囲まれたネオ・アップルは北米で一番危険な都市といわれています。

政策はどちらかといえば宇宙開発であり、その点に関してだけはテキサナとよく協力しています。ただし、気質的には他のシティを蔑む傾向にあります。治安の悪さは上記の通りですが、その対抗策としてSWATを独立経営にしています。このバルキリー警備の実動部隊はすべて女性で構成されています。

これはグローバル・メディア・テック社の宣伝工作による物ですが、SWATとしての勤めは平均以上にこなしているようです。GMT社がこの効果を大々的に宣伝したため、バルキリーチームの名が世界に知れ渡ることになりました。

気候に関しては1年を通じて気温が20℃を超える日はなく、一言でいえば寒いのですが、幸いにして降雪は少な目です。ただし、気圧の変化は激しく、何の前触れもなしに致死量の毒ガスを含んだ竜巻がシティを襲うこともあります。

行政機関はマスクの携帯を市民に義務づけてはいますが、それでも竜巻が襲う度に中毒死する市民が絶えません。

データ 〈東海岸メガ＝シティ〉

範囲 旧ニューヨーク〜ワシントン間
俗称 ネオ・アップル
中央ブロック所在地 ニューヨークエリア
人口 1億5千万人
支配企業 シンクレア財団(軍事、外政面)、グローバル・メディア・テック(ネットワーク、内政面)
都市機能中枢 AI複合体"アカデミア"
主な公安・軍事機関 シンクレア常備軍(陸・海・宙軍)、バルキリー警備(SWAT)、グローバル・ガード(ポリス、AHP,CBI CIA)
自然環境 概ね良し。毒性嵐がときどき襲う。
キーワード
メイフラワー計画 新大陸へ移住してきたかのごとく、という意味の宇宙開発計画。シンクレア財団が中心となって月面移住計画を推進しています。また、火星移住計画も研究中ですが、いずれにしても移住できるのは一部の金持ちだけとも言われています。
シンクレア財団 財団形式ですが、もとは150の中小企業の集合体であらゆる方面に強い企業です。

傘下のシンクレア常備軍の規模は北米一です。また、陸軍がシティ外の警備をしているため、ネオ・アップルへの密輸は難しいと言われています。
グローバル・メディア・テック(GMT)社 コンピューターネットをはじめ、あらゆるマスコミ・メディア手段を一手にになう情報通信企業。バルキリー警備、グローバル・ガード社を持っていますが、グローバル・ガード社は旧CIAを取り込んでしまった手強い公安機関です。
バルキリー警備社 GMT社の後押しで最新装備が揃えられています。
グローバル・ガード社 ロボット・ポリスは2脚型の"ノド 50L"を採用。また、CIAの諜報能力は北米一といわれています。

[10 1 3] テキサナ・シティ

テキサス州とルイジアナ州を跨いでいるのでテキサナ・シティと呼ばれています。

ここはゲリラ・テロリストの巣窟に最も近い所にあるので無差別テロが盛んに起きますが、行政はヒューストンという土地柄が宇宙開発一本槍であまり対策は講じていないようです。

気候は穏やかで四季もありますが、夏の期間にシムールという熱風が巻き起こるのと銀色のイナゴの大群がシティを襲うことがあり、この現象はメタルストームとよばれています。メタルホッパーと呼ばれるこのミュータントイナゴは肉食で体長は30cmにもなり、毎年何百人もの犠牲者を出しています(一般乗用車ぐらいならブチ抜いてしまう)。

幸いにしてシムール、メタルストーム共、事前に進路がわかるので、そういうときは建物にも鉄板などで補強がなされます。

データ 〈南海岸メガ＝シティ〉

範囲 旧ニューオリンズからヒューストンまでの海岸沿い
俗称 テキサナ(TEX ANA)
中央ブロック所在地 ヒューストンエリア
人口 8千万人
支配企業 トライクロン(宇宙開発、内政面)、テクノークス(ネットワーク、内政面)、オムニカ・インターナショナル(エネルギー、外政面)
都市機能中枢 巨大AI "アークエンジェル"
主な公安・軍事機関 ヒューストン・セキュリティ・サービス(HSS)(ポリス、CBI SWAT)、ルイジアナ情報センター(情報局、AHP)、テキサナシティ守備軍(陸・海・宙軍)
自然環境 良好。メタルストームが1年のうち数ヵ月だけ襲う。
キーワード
宇宙開発計画 この計画全般には特にプロジェクトネームを付けられてはいません。テキサナの宇宙開発は当然の使命と考えられています。けれども、移住計画の内容は他のシティとそう変わりません。とても市民全員を移住させるのは無理でしょう。

スペースコロニーの研究も盛んで、技術者たちは食料生産だけでなくいずれは人が住めるようになると信じています。
トライクロン社 宇宙開発産業の中心の企業で、食料生産用コロニーの輸出もしている、宇宙の不動産屋です。

また、エレクトロニクスにも強く、HSSのバックアップもしています。
テクノークス社 ネットワーク全般およびルイジアナ情報センターのバックアップを行なっています。テキサナの企業はどれも規模は大きいとはいえず、そのため表だった抗争は自らの首を絞めるので、小競り合いはもっぱらウラで行なわれています。
オムニカ・インターナショナル 軍需産業中心で守備軍のバックアップを行なっています。知名度は高いのでテキサナの代表企業として振舞ってはいますが、同シティの企業からは嫌われています。
ヒューストン・セキュリティ・サービス(HSS) ロボット・ポリスにはヒューマノイド・タイプの《CARNEL-II》を使用していますが、コストが高くあまり無人化した意味がないようです。
ルイジアナ情報センター 簡単に〈センター〉と呼ばれています。ここのスタッフは犯罪者に非情なことで有名です。

ハンティング・スポット

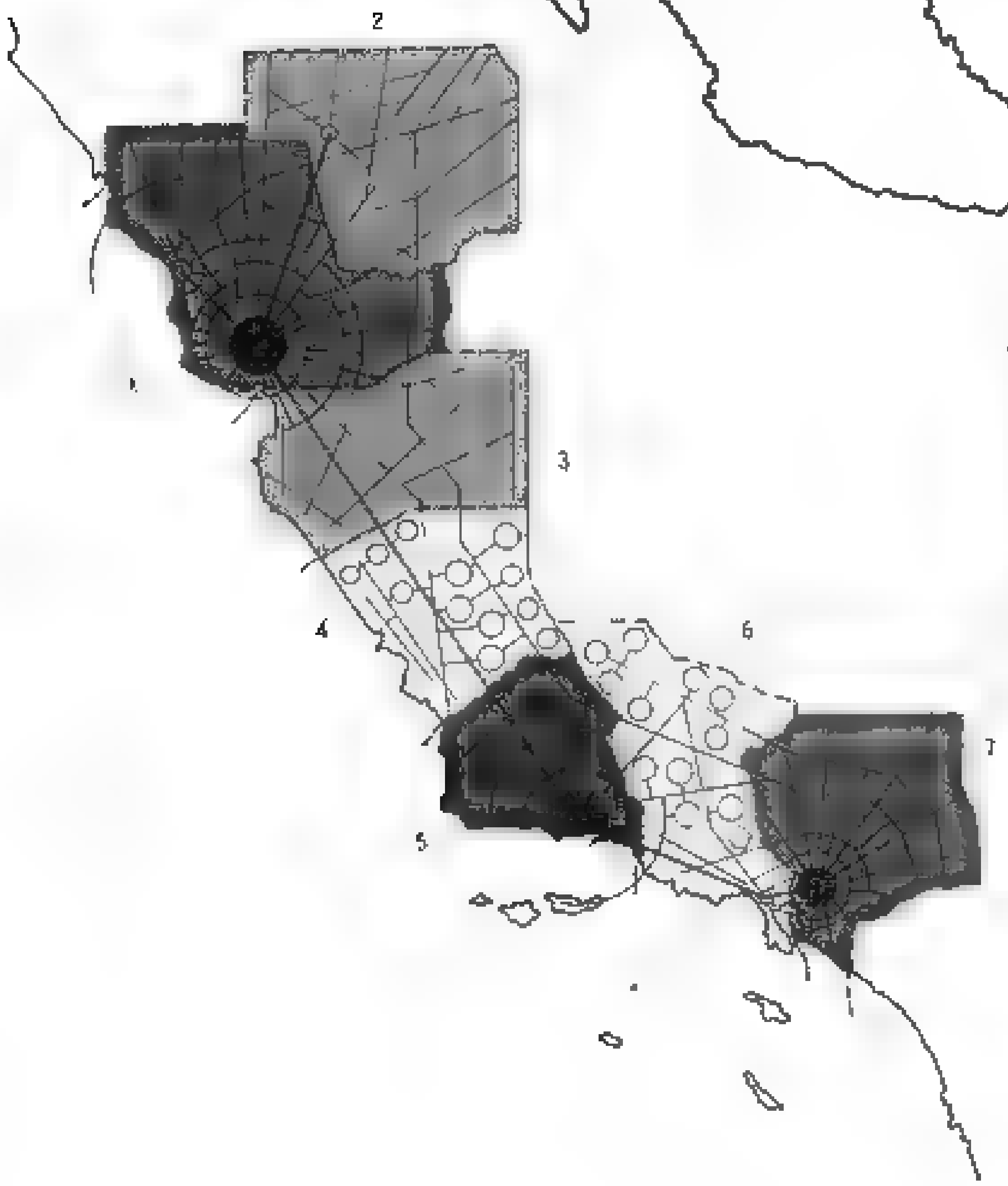
※ 3シティ間の時間的距離は戦闘バギーのスピードを基準にして、下記のとおり(1日10時間移動に費やしたとして)。

	サン＝アンジェルス〜テキサナ	テキサナ〜ネオ＝アップル	サン＝アンジェルス〜ネオ＝アップル
	約3 600km	約2 020km	約5 020km
車・バイク(50km/h)	7日	4日	10日
ホバー・タンクなど(100km/h)	3日	2日	5日
ヘリなど(補給時間込み350km/h)	1.5日	1日	2.5日

※　丸は旧都市で　廃虚と化している　黒い囲みは集中地域。旧都市には様々な資源が眠っている。

また、集中地域近辺には必ず原子力発電所跡があり、ここにも貴重な資源がある。

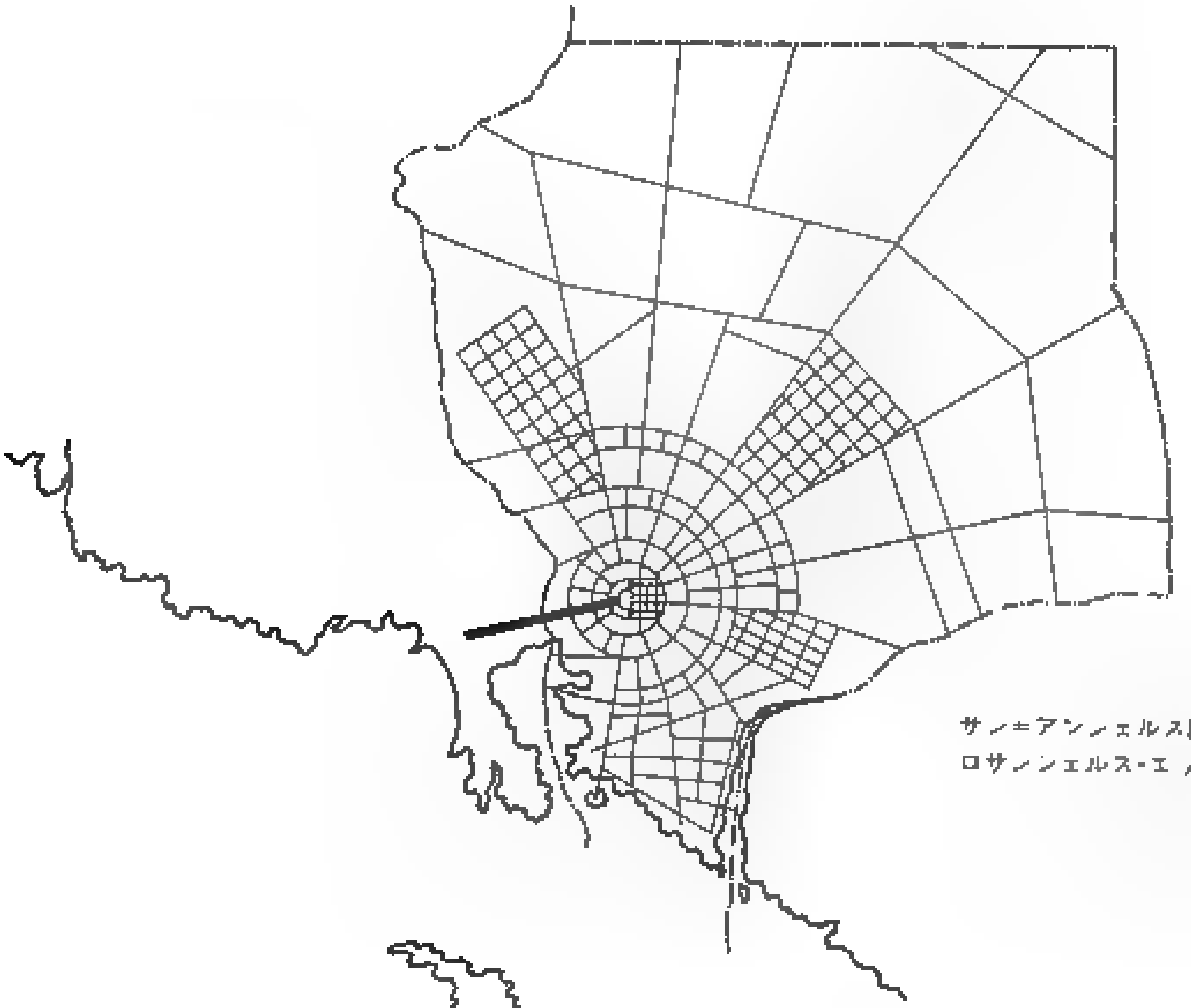
白い囲みは油田やレアメタルなどの特に多い　旧鉱業地域。



サンコアンジェルス・シティ

①サンフランシスコ・エリア	中央ブロック
②サクラメント・エリア	工業セクション
③サンノゼ エリア	工業セクション
④シーサイド・エリア	居住セクション
⑤サンタバーバラ エリア	ダウンタウン
⑥サンタモニカ・エリア	居住セクション
⑦ロサンジェルス・エリア	工業　副中央ブロック

ネオ＝アップル シティ
①ニューヨーク エリア　中央ブロック
②セントラル・エリア　居住セクション
③バルチモア・エリア　工業セクション
④フィラデルフィア・エリア　工業セクション
⑤ワシントン エリア　副中央ブロック
⑥ノー タウン　無法地帯、ダウンタウン
⑦ニュー タウン・エリア　居住セクション
サン＝アンジェルス中央エリア
サンフランシスコ・エリア


サン＝アンジェルス副中央エリア
ロサンジェルス・エリア

地図凡例

=パーフェクトセキュリティゾーン(絶対保安区)

都市機能中枢が存在する。完璧なガードシステムによって守られ、特定の身分の者しか入ることはできない。

=プライマリーセキュリティゾーン(第1級保安区)

各種官庁、企業ビル群、エネルギー施設、企業幹部などの上級幹部の住宅などが集中している地区。幹線道路には常時検問が設置されており区内も常時パトロールが実施されている。この区への武器の持ち込みは自衛目的の小型銃器以外は固く禁じられている。

=セカンダリーセキュリティゾーン(第2級保安区)

工業施設、アーミー駐屯地、ビジネス街、一部住宅地で形成されている。第1級保安区ほどではないにせよ、きちんとした保安がなされており、夜中に歩いてもまず安全な地域とされている。だが実際に使われていない区画、再開発計画などでの保安は手薄なことが多い。ここも過剰な武器の持ち込みは禁止されている。

=ゼネラルセキュリティーゾーン(一般保安区)

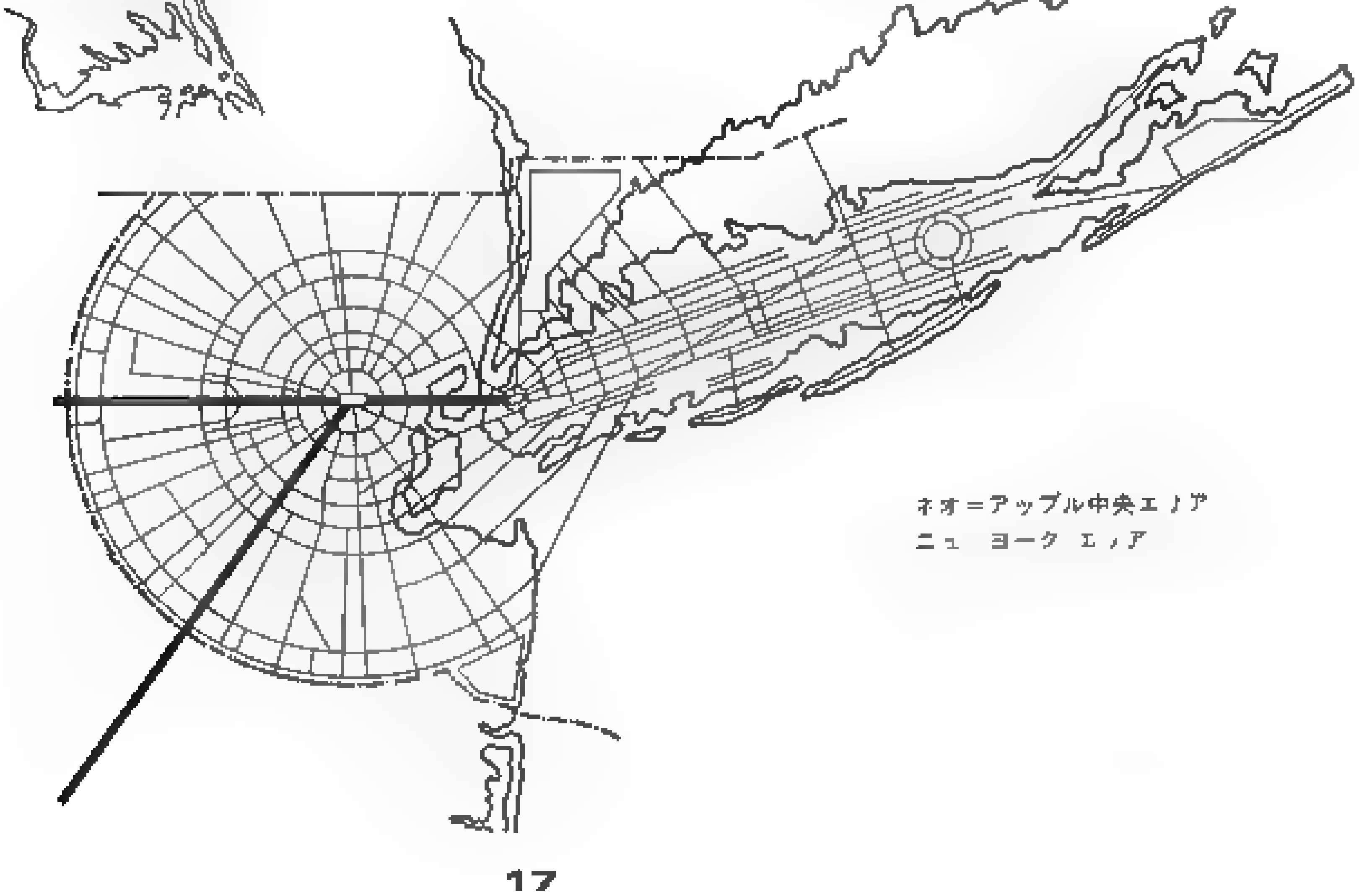
主に住宅地で形成されているが、なかばダウンタウンと化している。ポリスロボットの巡回くらいの保安であまり安全とはいえない場所。

=ホワイトゾーン(再開発予定区)

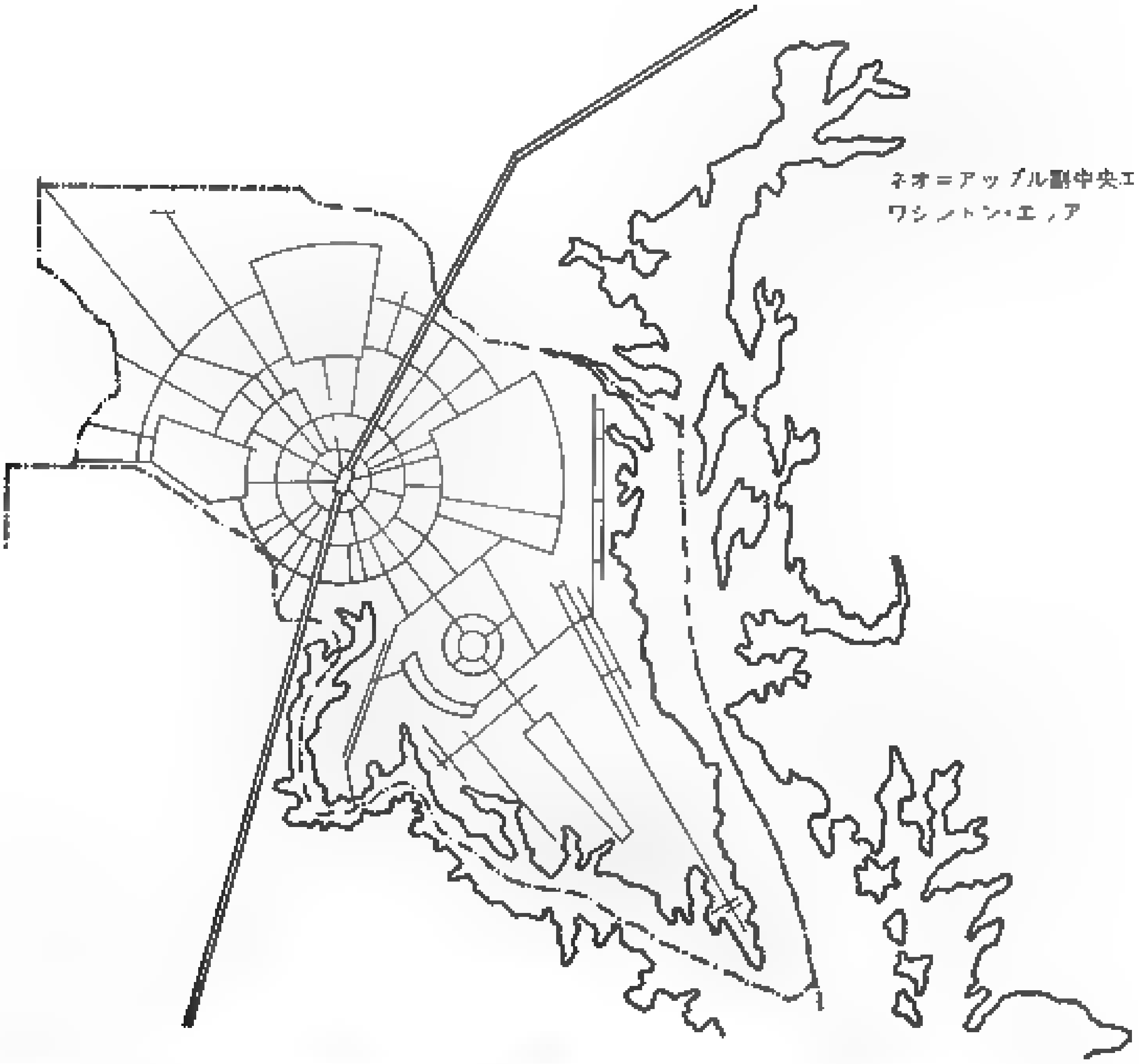
ダウンタウンである。犯罪が起こらないかぎり、ポリスが出動することはない。正直なところ、までは手が回らないらしいが、それでも1年のうち、2ヵ月は犯罪予防月間と称してポリスロボットの定期巡回が実施される。

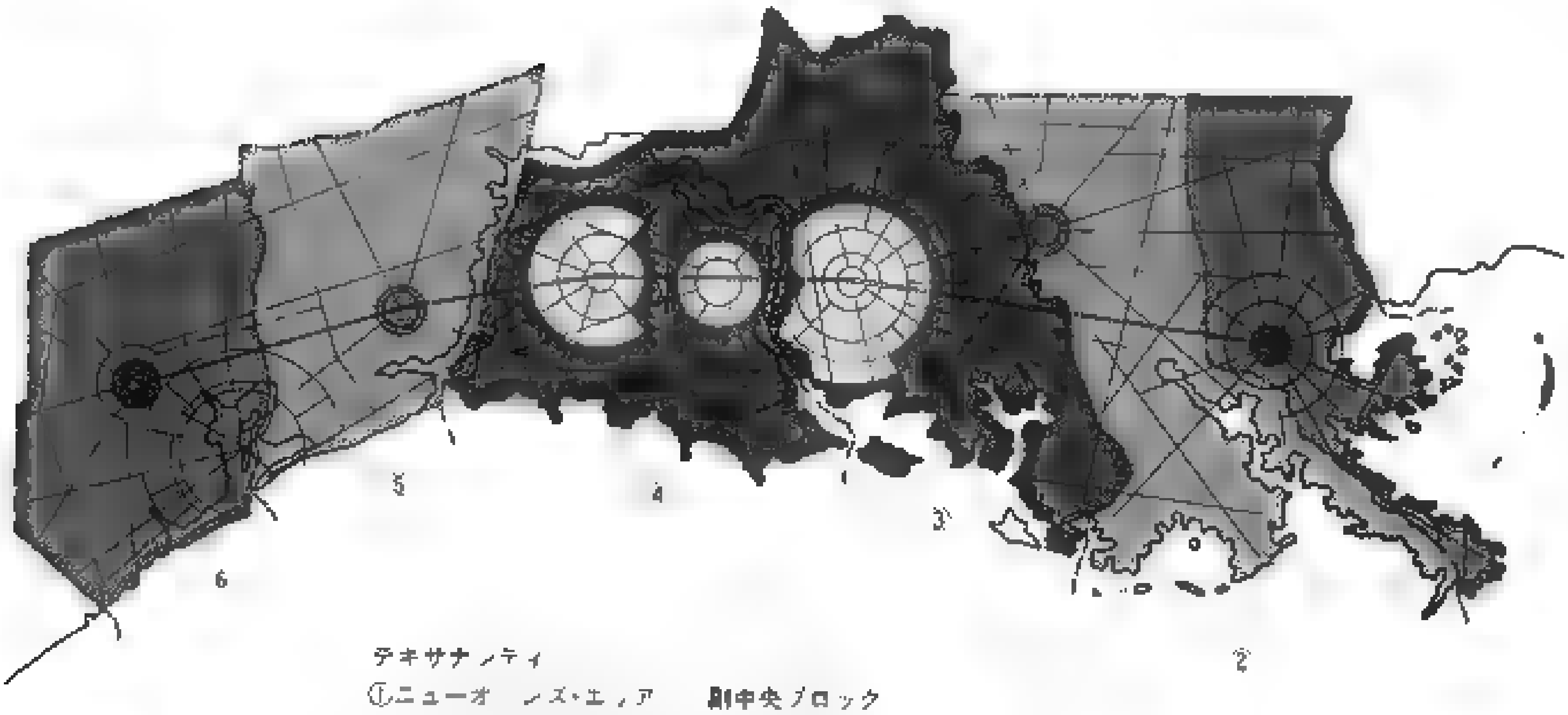
=アンバーゾーン(俗称)

ダウンタウンの中でも特に治安の悪いところ。ダウンタウンの規模面積が小さいシティほど、こういうところは多い。シティとして設定されていない外縁部もすべてこのアンバーゾーンとして扱われる(難民キャンプであることが多い)。



ネオ=アップル中央エリア
ニューヨークエリア

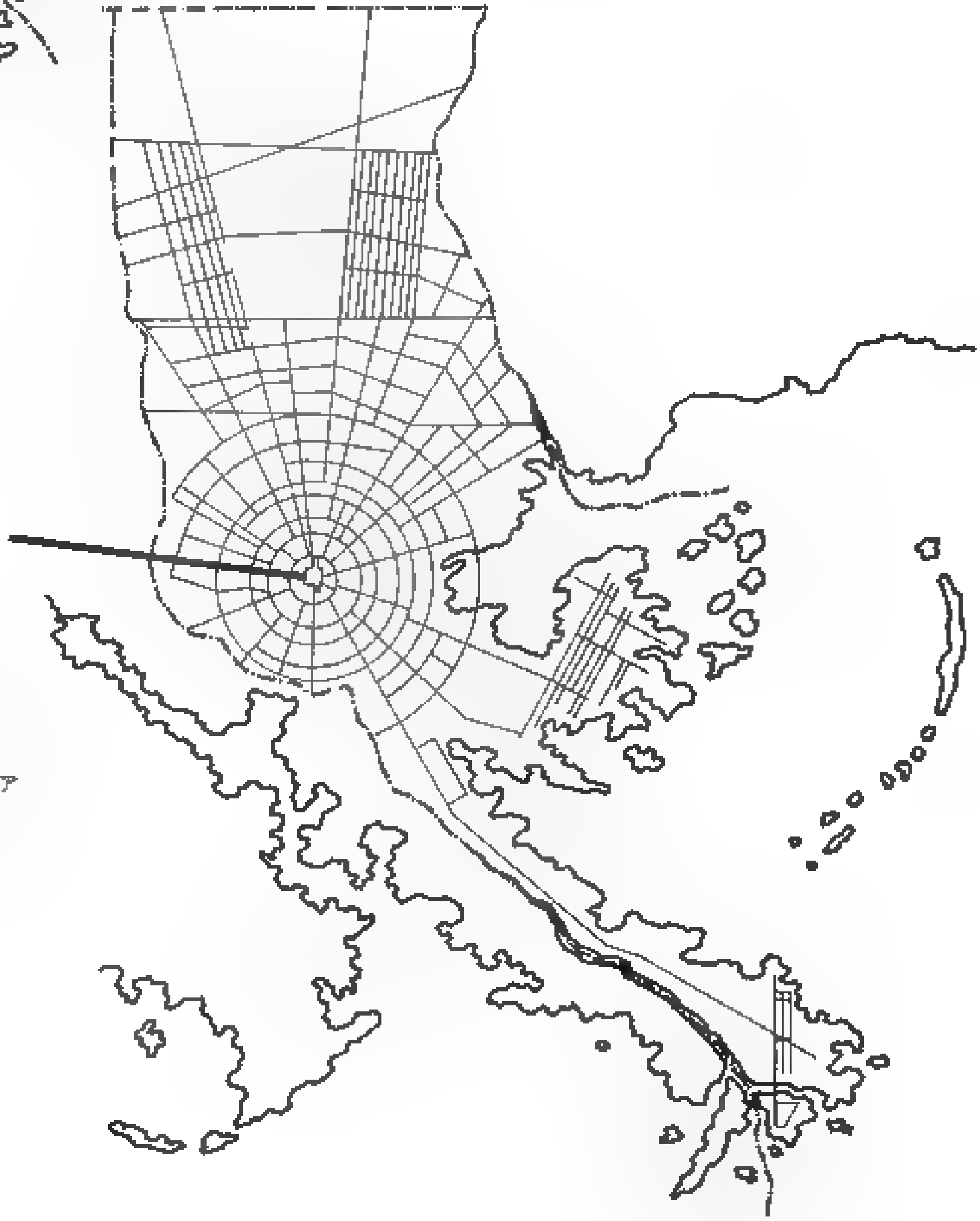




テキサナシティ

①ニューオ　ンズ・エリア	副中央ブロック
②バトンルーシュ・エリア	工業セクション
③ラファイエット・エリア	居住セクション
④コ　ストライン エリア	居住セクション
⑤ボーモントエリア	工業セクション
⑥ヒューストン エリア	中央ブロック

テキサナ中央エリア
ヒューストン・エリア


テキサナ副中央エリア
ニューオーリンズ エリア

[10.2] アーミーについて

軍隊の維持で一番、金がかかるのは人件費ですから、どこのアーミーでも差こそあれ、できうるかぎり、兵器の自動化を行なっています。しかし完全自動兵器は磁気の影響や稼働率の面で問題を残しているし、半自動型もまた問題を残しています。ですから、実際の自動化は戦闘において特に損失の多い機甲部隊(タンク、ホバータンクなど)の半自動化、偵察部隊の自動化くらいに限られています。機甲部隊の1分隊は1名のコマンダーの搭乗するコマンドタンクとそれに制御される4～6両の無人タンクで編成されています。

こうした自動化のおかげで、各アーミーの兵員数は2,000～4,000人程度に押さえられていますが、いくら装備が最新でも紛争時にこれくらいの人数では足りません。なかでもとくに歩兵の不足は傭兵によってまかなわれています。

北米3シティまたはその支配企業同士は表だった対立はしていませんが、共存していくつもりもないらしく、それぞれ他シティを出し抜こうと特徴ある戦略・戦術体系を編み出しています。

編成リストの中には宇宙軍がありませんが、直接地上の戦闘に介入することは少なく(必ず敵軍の妨害を受けるため)、またその規模も巨大なのであえて割愛しました。

カーマイクル私設軍の戦略・戦術とその編成 ネオ＝アップルほどの戦力もなく、テキサナほどの制空権も取れそうにないサン＝アンジェルスは、奇襲的、急襲的な戦術思想を持っています。巨大な陸上空母"デザート・サブマリン"(ホバータンク×240(1個中隊)、コマンダー50名搭載)で敵の後方を叩こうというのです。また他都市と違い、空軍は宇宙軍の管轄下にあります。

陸軍　抜錨機甲団　デザート・サブマリン×4　兵員400名
　　　遊撃機甲団　ホバータンク×2,400、コマンダー500名
　　　機械化歩兵団　コンバットシェル×800、兵員1,000名
海軍　海上保安隊　ガンボート×150、兵員800名
　　　海兵隊　サイボーグ150名
　　　防衛艦隊　コルベット艦、潜水艦少数
航空宇宙軍(Air and Space = AS FORCE)
　　　支援航空団　攻撃機　100機
軍情報部(正式には、サン＝アンジェルス公安委員会という)

シンクレア常備軍の戦略・戦術とその編成 とにかく圧倒的な数で攻めまくろうというつもりです。数が多いということは同時に防衛も楽ですし、長期戦にも耐えられます。しかしながら、その装備の質はアーミーにしてはあまりよくありません。

陸軍　機甲軍団　軽戦車×7,000　コマンダー1,400名
　　　コンバットシェル軍団　コンバットシェル×1,500
　　　　　　　　　　兵員1,700名
　　　支援装甲兵団　装甲車×100　兵員600名
　　　スーパーグリーンベレー(SGB)　サイボーグ　300名
　　　地上支援航空団　戦闘ヘリ×150　兵員200名
海軍　ホバークラフト団　ホバークラフト×100　兵員350名
　　　防衛艦隊　コルベット艦、潜水艦少数

テキサナ・シティ守備軍の戦略・戦術とその編成 アーミーの規模は3シティ中最小ですが、テキサナには強大な空中戦力があり、これを使ったヘリボーンがその基本戦術のようです。打たれ弱いので短期決戦しかできません。

陸軍　空中機動兵団　装甲輸送ヘリ×200、コンバットシェル×600
　　　　　　　　兵員1,300名
　　　空挺機甲団　大型輸送機×50、インセクター×250
　　　　　　　　兵員(コマンダー)200名
　　　防衛機甲隊　重ホバータンク×500　コマンダー100名
　　　空中騎兵隊　戦闘ヘリ×200　攻撃機×50　兵員500名
海軍　無人ガンボート隊　ガンボート×.00　コマンダー30名
　　　無人ホバー隊　ホバークラフト×.00　コマンダー30名
　　　海兵隊　サイボーグ　100名
　　　防衛艦隊　コルベット艦、潜水艦少数

[10.3] ロボット

メタルヘッドワールドには様々なロボットが存在します。具体的には土木・建設、環境整備、工業などの分野に産業ロボットが、保安、軍事の分野で警備、戦闘ロボット、家庭ではホームヘルパー、マスコットロボットなどが存在します。これら様々なロボットたちの存在は、プレイにちょっとした味付けをしてくれるでしょうし、PCがパートナー、アシスタントまたはマスコットとして欲しがるかも知れません。ロボットについてはGMが自由に設定して構いません。ここではシティのセキュリティの中核とも言えるロボットポリスをはじめとして、いくつかの例を挙げておきますので、参考にしてください。

ロボットポリス 交通整理、巡回、暴動鎮圧、検問、その他CBIなどの捜査にも協力することもあるロボットで、普段は各自のプログラムどおりに独立して動いており、暴動などの有事の際には本部からの信号を受けて指令にしたがうようにできています。簡単な会話も可能で、IRビジョン、記憶カメラは標準装備です。

頑丈に作られていますが、それでも巡回中に行方不明になったり、パーツが盗まれたりすることも多いようです。

装甲はメカの装甲ではなく人間の着る防具と同じ効果です。装甲チェックに成功しても武器のI,II類のダメージを無視できません。またロボットポリスが攻撃をする際の命中率は、指示のないかぎり40%とします。

サン＝アンジェルス制式 (リトルジョン)

タイプ	H
REF／MV	16／20
HP	16
装甲	A60／80%
装備	マニピュレーター×3
	テイザー(火力100 10回)
	小型ガスランチャー(3回 催涙ガス弾)

ネオ＝アップル制式 (シト-501)

タイプ	M
REF／MV	12／3
HP	18
装甲	A80／70%
装備	マニピュレーター×2
	マイクロ・スタンガン
	(回数2 その他はゴムスタンガンと同じ)
	催涙ガス・ディスチャージャー×4

テキサナ制式 〈CARNEL-I〉

タイプ	M
REF/MV	8/3
HP	15
装甲	A30/90%(メタルボディだが制服も着ている)
装備	サイバーアイ(+20)

装備は人間の持つものなら何でも持てるが、普通はスタンスティックと9mmカートレス(またはショットガン)を持っている。

森林ガードロボ 森林は普通、ロボットによって管理されています。森林管理ロボットには様々な種類があり、それぞれ役割を果たしています。なかでもFG(フォレスト・ガード)と呼ばれる侵入者撃退用のロボットは、最高の技術が注ぎ込まれています。ここではFGの例を一種だけ挙げておきます。この〈ドリアード〉が攻撃をする際の命中率は70%で、下の装備のほか、IRビジョンと記録カメラも装備しています。またドリアードは完全自動メカで、B級AIを搭載し、独自の判断で行動します。AIは射撃を統制するほか、さらに〈大型メカニクス〉〈精密メカニクス〉なども有しており、自己修復も可能となっています。

FG〈ドリアード〉

タイプ	M
REF/MV	18/2
HP	30
装甲	A90/70%(ファイバニウムアーマー)

ドリアードの形状と装備 円盤型のボディから下に動力部があり、そこから長いアシが3本出ている。アシは下生えを踏まないように尖っており、地面に突き刺して進む。

円盤状のボディには様々な兵装が詰まっている。その内訳は、化学消火液用バレル、レーダーポッド、CSD×8、テイザー4基、10mmパルスレーザー、チャフポッド(M)、フレアポッド(M)、レーザーライフルガン×2、ATMランチャー×1

マスコットロボット マスコットといっても、普通はなんらかの付加機能がついているものです。そうでなければ愛玩動物を模倣したペットロボットということになります。ここではPCが連れ歩くのに便利で実用的なものを紹介します。この〈ミュウ〉は50cmほどの丸っこいボディをもつすばしこいロボット(攻撃の命中率を−20%できる)で、会話機能を備えています。

マスコットロボット〈ミュウ〉

タイプ	M	価格$2,000
REF/MV	14/5	
HP	2	
装甲	なし	
装備	マニピュレーター×1(ENC3の物まで持てる)	
	記録カメラ(12時間連続録画可能)	
	NBC警告計	
	通信機(トランシーバーの効果)	

産業ロボット いまやほとんどの産業の労働力は産業ロボットにとってかわられています。PCにはあまり関係ないものかも知れませんが、たいていの産業ロボットには、操縦席がついているし、また、敵がシステム・ジャックによって産業ロボットを支配すれば、従順な彼らも恐ろしい凶器に変貌します。

典型的な市街清掃用ロボット

タイプ	V
REF/MV	3/10
HP	15
装甲	なし
装備	モップマニピュレーター×4
	ほかに放水口、吸引口など

典型的な建設用ロボット

タイプ	M
REF/MV	4/2
HP	20
装甲	なし
装備	多目的マニピュレーター×3(ENC80の物まで持てる)
	他にレーザートーチ、ウィンチなど

典型的な鉱山採掘ロボット

タイプ	V
REF/MV	2/3
HP	25
装甲	なし
装備	掘削用レーザートーチ(火力は高いが、目標を狙うことはできない)
	マニピュレーター×2(ENC30の物まで持てる)
	他にハロゲン投光器、ガス・粉塵センサー、コンテナバスケットなど

民間警備ロボット 民間警備ロボットには様々なランクがあります。金をかければかけるほど、良いロボットが手に入るということです。例のロボットは邸宅の庭などに放し飼い(?)されるタイプの中でも平均的なものです。装甲は人間の防具の効果、IRビジョンは標準装備で、命中率は30%です。

パトロールロボット"ドーベルマン"

タイプ	H
REF/MV	10/8
HP	8
装甲	A40/50%
装備	テイザー(火力100、回数3)
	ノックガンまたは短針銃(武器データに準ず)
	警告スピーカーなど

[10.4] 都市内外の敵について

都市の外に広がる荒野には大きく分けて次の4種類の敵がいます。

バンデット シティから追い出されたならず者の集りです。荒野にいるものの他に、各地の海軍を脱走した者たちで、商船を襲う軍艦、潜水艦をシー・バンデット、また、狂ったキラー衛星はオービットバンデットと呼ばれ、時折スペースシャトルなどを襲います。また、政治的思想のもとに行動しているゲリラも、バンデットとは違いますが、襲われる方にしてみれば、違いはないので便宜上、ここに入れることにします。

ミュータント　野生動物、植物、人間、他の生物はそのほとんどがたび重なる天変地異、放射線、放射能、細菌などの汚染や実験などで様々な変化を遂げています。それらは荒野や海岸の他、都市の地下水道などにも生息しているのです。

異常気象現象　この時代でいう異常はシティ説明にあるような天変地異に近いものを意味します。

テロリスト　シティ内に潜み、さまざまなテロ犯罪を犯す者たちです。彼らの魔の手は今やサイバースペースにまで及び、テロリストの中にはサイバースペース専門の者もいるくらいです。

保安・治安機関、各種軍隊　時には公僕や軍隊も相手にしなければなりません。PCの行動の善悪を別にしたとしても、いつも彼らが正義の名のもとに行動するわけではありません。

対ミュータント、バンデット戦用選択ルール

ミュータントにはMV、REF、SUV/HP、WIL　などのデータがあります。PCの攻撃が命中した場合、WILで下の行動判定チャートを使って1D10してください。WILの＋値はサイの目修正にし、出た結果が次のターンの行動となります。もちろん、そのミュータントがシナリオの中で重要な役割を持つのならこの限りではありません。

なお、一度"逃走"や"気絶"が出たらもうサイコロを振るまでもなく、振り返らずに逃げ去るか、しばらくは目覚めません。

攻撃力はおもに格闘の値ですが、バンデット下っ端は当然、これに武器を持つことができます。その他、特殊攻撃ができるものもいますから解説を見てください。

バンデット戦などでもボスなどのキャラはきちんと能力値を決めて戦闘すること。このルールはあくまで前哨的な戦闘のための、簡略ルールです。

サイの目	結果
1～5	戦闘続行
6、7、8	逃走か降伏
9	気絶
0	ショック死

これらのデータはプレイする上でワンダリング(偶然に遭遇する)ミュータントの参考として、また、ヒントとして役立たせてください。

関連して、集団戦闘の戦況を決定するルールも挙げましょう。

◆NPC・ミュータント 記録シート

スケッチ	MV	REF	SUV/HP
	WIL修正値		(白兵)攻撃力
	追加被害		
	防具または装甲		
	使用武器など		
プロフィールまたは生態			

[10.4.1] 集団戦闘ルール

PCたち(特にランド・ブラスターなど)の小グループは荒野などでバンデットの大群に襲われることが少なくありません。

また、シティ間の紛争などで、バウンサーなどが傭兵として雇われることもあるでしょう。

こうした集団戦闘の戦況の推移はPCたちの行動に大きな影響を与えます。

GMは以下の方法で集団戦闘の戦況を見極めることができます。これは、ゲーム内時間で5～10分ごと(対バンデット)、または1時間ごと(紛争時など)に判定を行ない、判断の目安としてください。

集団戦闘はパワー・ポイント(以下PPとします)制を使用します。

下記の説明どおり、相対する両者の戦闘要素を加算していき、最後にその差をだすだけです。関係する要素は、戦力差、戦力の質、リーダーの指揮能力、そしてPCの行動の4つからなっています。

①戦力差　両軍の人数の差のことです。
②戦力の質　飛び抜けた火力をもつ兵器と使用しているメカの2つの要素にさらに分かれています。

・IV類の兵器が使用可能なら、1基につき10PP

※IV類の兵器は必ずしも使用しなくても稼動状態なら、抑止力としてはたらきます。

・バイク、バギー・ホバータンク1輌につき10PP
・ヘリ1基につき100PP

※これら２つの要素は荒野では有利にはたらくでしょうが、他の状況下ではかえって不利になるかもしれません。そうした場合はなにも加算しないでください。

③リーダーの指揮能力：戦闘に参加しているものの中で１人、戦略戦術指揮スキルを持っているものはSRをし、成功したらその出目をPPとして加算します。スキルを持つ者がいないか、もしくは指揮をしないなら何も加算しません。

ここまでのPPを両者それぞれ加算したなら差を出して下記の表を見ます。

④PCの行動：GMがこの判定をするまでにPCが何か良い策を思いついたり、それを実行したなら（有利な地形に逃げ込むとか罠を仕掛けるなど）GMは決定された戦況を数ランクシフト（結果を有利な欄に移動させる）させることができます。

物理的には包囲されるほどの戦況だったとしても、PCの機転で逃走が可能となるということです。

PPの算出については１回目はそのすべてのデータを算出しなければなりませんが、それ以降の算出をする時は、③および④のみの結果を１回目のPP差にプラスマイナスすれば良いでしょう。なぜなら普通、PCが集団を相手にした時、何人殺したかということは大局にさほど影響を与えませんし、また逆に、敵の所有する、たった１機のヘリを撃ち落としたら、チャートを見るまでもなくPCは有利になるからです。

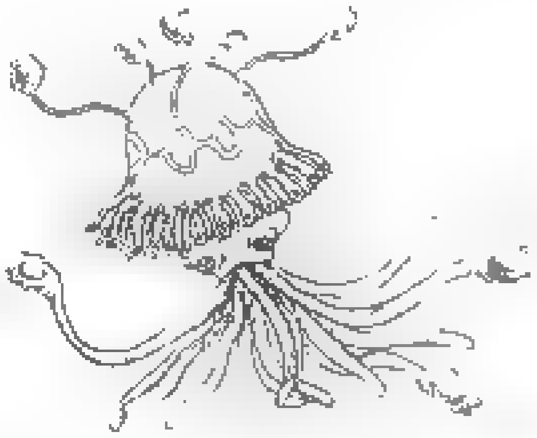
何よりこのルールは集団戦の推移と、その中での個人の行動の効果を見るためのものであり、ゲームをより複雑にしようとか、実戦をシミュレートしようとするものではないからです。

集団戦戦況推移チャート

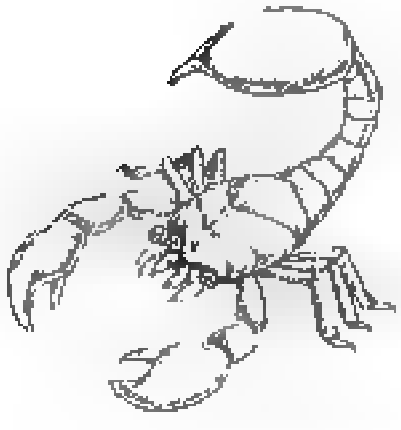
PP差	結果	逃走しているなら
+200	勝利は間近。必要なら包囲も可能。	敵は追って［こ］ない。逃げる必要もない。
100〜199	圧倒的に有利。敵は撤退を始める。	楽々逃げきれる。
50〜99	有利に進みつつある。攻撃のチャンス。	牽制すれば容易に逃げられる。
-49〜49	戦線に変化はない。戦闘を続行。	両者の距離は変化なし。
-99〜-50	押され気味。相手は攻撃してくる。	追撃を受け、距離は離せない。
-199〜-100	不利。撤退せざるを得ない。	敵が肉薄している。激しい追撃を受ける。
-200	圧倒的に不利。包囲されつつある	もうだめだ。捕獲か死か２つに１つ。

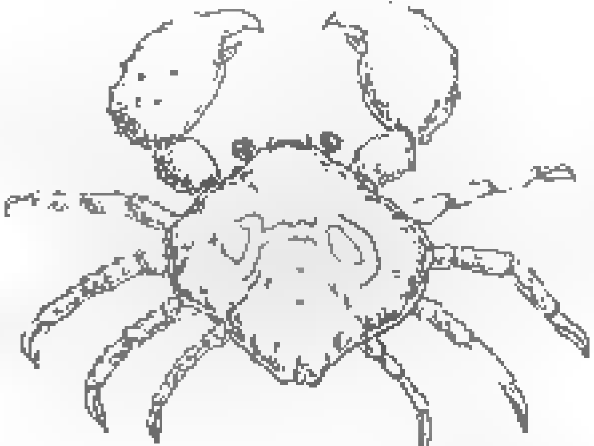
[10 4 2] ミュータント

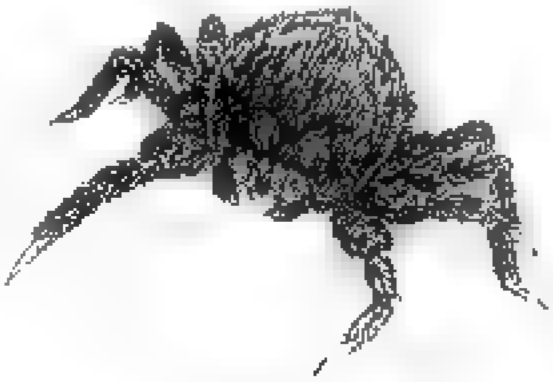
デザートオクトパス

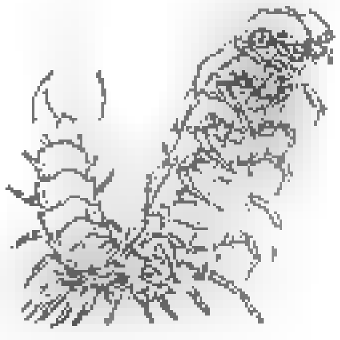

シェルマンタ

ミュータントバッファロー


ヘルスコーピオン


サンドクラブ

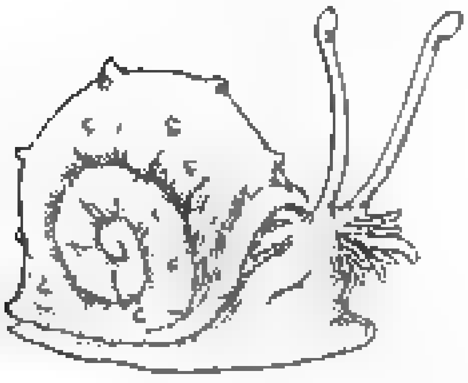

キングスパイダー


センチピード

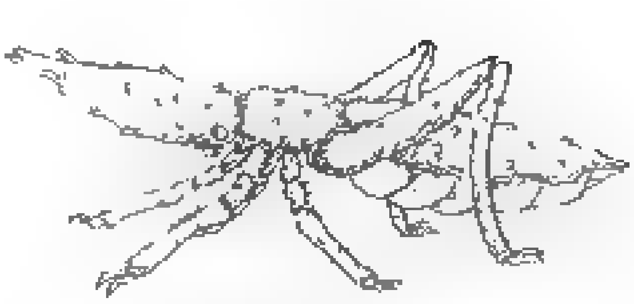
ラジエーテッドグリズリ

サスカッチ

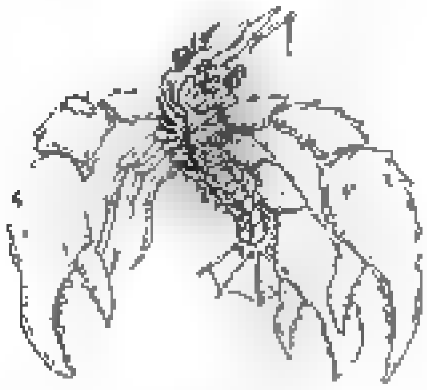
ジャイアントスラッグ



シャンボスネイル

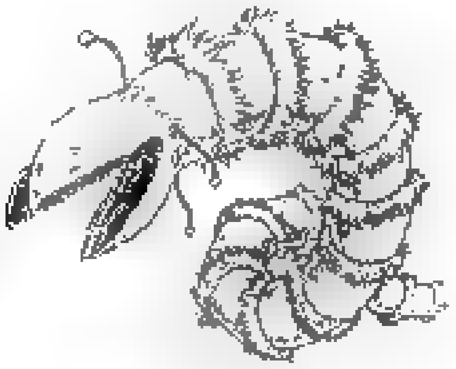


メタルホッパー



ハグロブスター

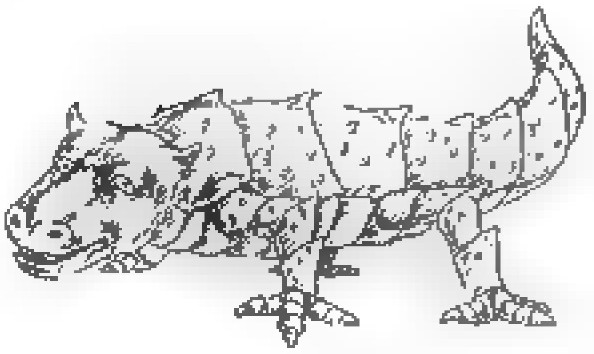
コヨーテ



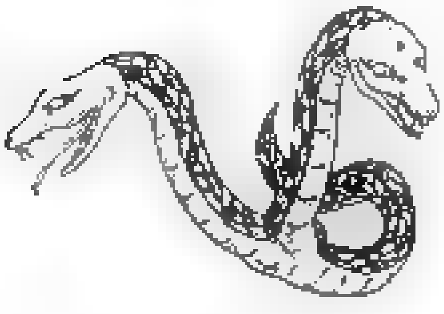
デザートワーム

ゾンビ

ペイルホース



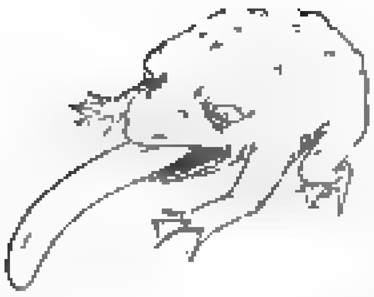
ヘビモリザード



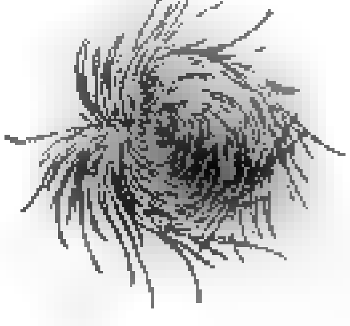
ツインヘッドバイパー

チャド

マントラップフラワー



サンドフロッグ



スティンガープラント

イレイザーヘッド

[10 4 2] ミュータント表

名称	MV	REF	SUV/HP	WIL	攻撃力	命中率	追撃	防具
ゾンビー	1	3	C/5	−10	+10	30%		
ジャイアントスラッグ	1	2	C/12	−3	+20	20%	ム・2	
ジャンボスネイル	1	1	B/16	2	+20	10%	ム・3	A60/70%
メタルホッパ	6	16	G/1	+5	+5	40%		
バグロブスター	2	4	B/14	2	+30	40%×2	シフト1	A70/80%
ジェルマンタ(水中)	6	12	D/10	±0	+0	60%×3		
マッドバファロー	8	4	C/13	+1	+40	60%		
ヘルスコーピオン	5	5	D/8	−2	−0	45%	シフト3	A60/90%
サンドクラブ	4	4	C/11	−3	+30	50%×2		A90/70%
デザートオクトパス(砂中)	8	10	C/16	−3	+10	60%×4		A20/90%
デザートワーム	2	2	A/32	−5	+50	25%		
コヨーテ	10	17	D/6	+3	+20	20%		
ツインヘッドバイパー	3	12	F/4	+2	10	40%	シフト2	
キングスパイダー	6	10	E/8	+2	0	30%*	シフト2	
センチピート	8	9	C/16	±0	+30	20%		
ラジェーテッドグリズリ	4	8	A/20	−6	+60	10%	シフト3	
サスカッチ	6	12	B/18	+3	+10	30%		A20/90%
ベヒモッザート	3	2	A/30	−3	+50	40%		A60/70%
ベイルホース	12	8	C/12	+2	+0	20%		
サンドフロッグ	2	2	D/6	+1	0	10%	シフト2	
バンデット	3	8	D/8	±0	+2	30%*		
チャト	3	6	E/5	−2	+5	30%		
マントラップフラワー	0	20	E/3	10	+120	90%		
スティンガープラント	4	12	D/20	10	+20	70%		
イレイザーヘッド	3	10	E/6	3	+5	30%*		

* 印は射撃(飛び道具)が可能。

ミュータント解説(名前の後は主な生息地)

ゾンビー　荒野、廃虚

外見は人間に似ているが、もはやまったく別の生物である。常に飢えていて、見境なく襲いかかって来る。

ジャイアントスラッグ　湿地、下水

放射能の影響で巨大化したヒル。火や酸に弱い。

ジャンボスネイル　湿地、下水

同様に巨大化したカタツムリ。火や酸に弱い。

メタルホッパー　様々

メタルストームの正体。10～20匹で一斉に襲いかかって来る。

バグロブスター　海辺

汚染された海岸に出没するドス黒い巨大ロブスター。ハサミの数は1～4本と様々で、その先端から麻痺させる毒を出す。

ジェルマンタ　海中

クラゲのカサとイカの身体を持つ水中ミュータント。これも汚染された海域に出没し、数匹で船を襲う。

普通の攻撃の他に、1ターンに1回電気を流す(テイザーの効果)ことができる厄介な怪物である。

マッドバッファロー　荒野

荒野を突進して来るバッファローで、生まれたときから発狂している。

ヘルスコーピオン　砂漠、廃虚

危険きわまりない毒を持った、巨大サソリ。

サンドクラブ　砂浜、廃虚

巨大なパワーを持つ、砂漠に潜む大ガニ。

デザートオクトパス　砂漠

砂漠の砂中に潜むタコで、脚だけを出して攻撃してくる。本体の場所がわかっても砂中なので(砂 A40/100%)と(本体 A20/90%)をチェックしてからでないとダメージは出ない。

デザートワーム　砂漠

巨大なミミズの1種。PCがPERのARI失敗すると不意討ちをかけてくる。

コヨーテ　荒野

ほとんどが汚染されていて奇形が多いのだが、まともな奴を見つけてシティに持ち帰れば金になるかもしれない。

ツインヘッドバイパー　荒野

2つ頭の毒蛇。しかし、攻撃は1回だけである。

キングスパイダー　荒野、廃虚

毒を吐きかける他はこれといって危険はない。毒の射程は10mもある。

センチピート　荒野、砂漠

巨大なだけである。

ラジェーテッドグリズリー　荒野

熊は天敵がいないため、強烈な放射能を身体にため込むことになった。これに傷つけられると放射能に冒される。早く医者に見せるべきだろう。放っておくと3日ごとにSUVが1ランク下がって、最後には死ぬ。

サスカッチ　荒野、森林

珍獣である。汚染されているので食にはならない。飼えれば武器なども

捉える。

ベヒモリザード　荒野
カバのような頭をした大トカゲ。怒らせなければ攻撃してこない。

ペイルホース　荒野
野生馬のアルビナで、見た感じは青白く見える。性格は凶暴で、肉食。勝てる見込みがあると向かって来る。
大きな音を出すと逃げていく。

サンドフロッグ　砂漠
普段は石の様でじっと動かないが、近くに獲物がくると毒のついた舌で相手をなめる。

バンデッド　不定
バンデットの下っ端のことである。
武器を持つならば9㎜カートレスか9㎜SMG、または7.62㎜アサルトライフル、コンバットナイフなどが一般的である。
オート、バースト射のルールは使用せず、何をするにも一律40%あるいは30%、20%くらいで、1目標のみ1回射撃にするとスムーズにプレイが進むだろう。

チャド　地下下水道
ヒューマノイドタイプのミュータント。ノンヒーより人間に近いが知能は子供程度。縄張りに近づくものを攻撃する。光に弱い。

マントラップフラワー　荒野、砂漠
カメレオンの様に体色を変えて獲物を待つ巨大ハエ取り草。まともに挟まれると骨までバラバラになってしまう。

スティンガープラント　荒野、砂漠
獲物を求めてうろつくツタである。有効範囲(3mくらい)にいる者なら何人にでも同時に攻撃をかけられる。

イレイザーヘッド　廃虚、荒野
過酷な荒野での生活に適応した新種のヒューマノイド。知能などは損なわれておらず、人間に激しい憎悪を抱いている。武器を銃も使え、危険である。

ワンダリングチャート

(1D6)	地形 荒野・山地	廃虚	砂漠	湿原、下水	海岸、近海
1・2	なし	なし	なし	なし	なし
3	なし	キングスパイダ ヘルスコーピオン	マントラップフラワー サンドフロッグ	なし	なし
4	ペイルホース ツインヘッドバイパー	スティンガープラント	サンドクラブ センチピード	なし	なし
5	マッドバッファロー コヨーテ	ゾンビ イレイザーヘッド	デザートオクトパス	ジャイアントスラッグ ジャンボスネイル	なし
6	ベヒモリザード ラジエーテッドグリズリー バンデット	バンデット	デザートワーム	チャド	バグロブスター ジェルマンタ

[10.4.3] 異常気象表

名称　**熱風(シムール)**
発生地点　北米中西部。テキサナシティ
説明　300℃を超える熱風が30分くらい吹く。外にいた人間は焼け死ぬ。
時期前・触れ　夏の頃無風状態に注意

名称　**メタルストーム**
発生地点　メキシコ湾から北米中央部へ移動
説明　肉食バッタの大移動。外にいたもの、薄い壁の中にいたものは30%で死ぬ。60%で重傷。
時期・前触れ　夏の頃。レーダー、天気予報に注意

名称　**毒竜巻**
発生地点　北米東海岸
説明　B.C兵器の残りカスが気圧の急激な変化で竜巻と化す。効果は様々だがガスを吸ったら60%で死ぬ。
時期・前触れ　竜巻が見えたら注意

名称　**強酸雨**
発生地点　全域、特に西海岸は2,3日に1回
説明　長時間雨に当たると皮膚が爛れる。錆止めをしていない鉄板は真っ赤に錆びてしまう。
時期・前触れ　酸っぱい香りがしたら注意

名称　**細菌霧**
発生地点　全域、特に西海岸はほぼ毎日
説明　吸い込むと病気にかかったり死んだりする。エンジンがオーバーヒートすることもある(各々30%)。
時期・前触れ　晴れた日

名称　**球電**
発生地点　北米中央部、五大湖周辺
説明　電磁波異常で電気の球が発生する(直径10~30cm)。触れると感電し、ひどいときは死ぬ(25%)。
時期・前触れ　乾いた所

名称　**電磁嵐**
発生地点　北米西部
説明　すべての通信、電子装備が使えなくなる(数分から2日くらい)。
時期・前触れ　突然

名称　**カマイタチ**
発生地点　北米東部
説明　気圧異常の突風で砂が巻き上げられて肌を切り裂く。人間は1D6回の80%命中でダメージを出す。
時期・前触れ　風の強い所

[10 4 4] 有名なバンデッド一覧

グループ名　チェーンブラッツ
種別　B
出没地　サン＝アンジェルス近郊
装備　バギ 、トライク、チェ ンノ
特徴　火器も使用するが チェーンソーで切り刻むのを悦ぶ。ボスはアイアンハンド テンガロンハットの好きなフルボーグ。
ボス,賞金首　アイアンハンド($10,000)、ピッケル・ショー($5 000)など

グループ名　ブラウンベレー
種別　B
出没地　ネオ アップル近郊
装備　装甲車、コンバットシェル シェルキャリア
特徴　反乱を起 したグリ ンベレ のブラウン大佐が率いている。
ボス,賞金首　ブラウン大佐($30,000) ガ バ 軍曹($ 0 000)など

ループ名　ビューティエンジェル
種別　B
出没地　サン＝アンジェルス近郊
装備　バイク、モノ、トライク
特徴　メンバー全員ホモのバンデッド
ボス 賞金首　アノス・バーモント($10 000)、ジェシカ・パープルハート($6,000)など

グループ名　バミューダデビル
種別　SeB
出没地　大西洋
装備　大型艦、コルベット艦、ホバークラフト
特徴　旧米海軍の脱走者たち。手ごわい。
ボス 賞金首　キルビック少将($80 000)、オコンネル中佐($50 000)など

グループ名　シルバーウルフ
種別　B
出没地　中部
装備　トライク、ミュータント
特徴　ミュータントを何らかの方法で飼い慣らし、獲物を襲わせる。
ボス,賞金首　ウオルフ・ハ バー($10 000)、ガイ モー ス($5 000)など

グループ名　アンゴルモア
種別　SpB
出没地　軌道上の何処か
装備　キラ 衛星
特徴　狂ったキラ 衛星。探知範囲に対して無差別レーザ 攻撃を行なう。
ボス,賞金首　アンゴルモア($100 000)

グループ名　ランバー & アーノルド
種別　B
出没地　不定
装備　サイボ グ 装甲車 他
特徴　2人組の戦闘サイボーグで、ムチャクチャ強い。
ボス 賞金首　ランバ ($50,000)、アーノルド($50 000)

グループ名　デスフォース
種別　B
出没地　不定
装備　戦闘ロボット
特徴　狂気の科学者ワグナ 博士が操る無人虐殺軍団。
ボス 賞金首　ワグナ 博士($10,000、生け捕ると$50000ドル)

グループ名　ブラック・ナイツ
種別　B
出没地　テキサナ近郊
装備　バギー、ホバータンク
特徴　白装束をつけた黒人だけのバンデッド。
ボス 賞金首　チャ ルズ・ラファイエット($8,000) トミ ・カ チス($6,000)など

グループ名　ゴーレムアーミー
種別　B
出没地　中部
装備　戦闘ロボット
特徴　取り残された狂ったロボットの集団。なぜかよく森に侵入して木を倒したりする。
ボス 賞金首　G61指揮型無人インセクター(1機につき$6,000)

グループ名　ピンキーソルジャー
種別　B
出没地　ネオ・アップル近郊
装備　バイク、コンバットシェル、ホバータンク、インセクタ
特徴　すべてピンク色に塗られたメカを使用する。襲った相手を殺したことがないという女性グループ。
ボス,賞金首　ルナ・クイ ンズ($7,000)、ドロシー・カニンガム($5 000)など

グループ名　メキシコ民族党
種別　G
出没地　サン＝アンジェルス、テキサナ近郊
装備　様々
特徴　宇宙開発に反対するゲリラ。
ボス,賞金首　エン コ・ラミレス($22,000)、ノアン サカモト($5 000)など

グループ名　統一中米戦線
種別　G
出没地　全ンティ
装備　様々
特徴　共産主義者の残党ゲ ラ。
ボス 賞金首　アン ノェネス・ネロ($12,000)、グロ ア・ギルバ ト $25 000)など

グループ名　ハイチオカルト団
種別　G
出没地　テキサナ
装備　様々

特徴　製薬会社とつながりがある。おとなしいグループ
ボス,賞金首　ペトロ・ルスカ($5,000)、アル　キナロイデス($5,000)など

グループ名　メシヤの羊
種別　G
出没地　サン＝アンジェルス
装備　様々
特徴　新興宗教だが信者を麻薬づけにして労働キャンプで働かせる。
ボス,賞金首　イザベル・オズボ　ン($10,000)、ソム・ロン($8,000)など

グループ名　ジャンク・コミューン
種別　G
出没地　全域
装備　様々
特徴　都市外を行き交う者たちから物資を奪い、新たな理想都市を造ろうとする難民たち。
ボス,賞金首　セルシュ・バシャ($12,000)、エル・ダハ　ル($7,000)など

グループ名　コントラ
種別　G
出没地　テキサナ
装備　様々
特徴　歴史の古いゲリラグル　プ。
ボス,賞金首　カール・ノト($ 4,000)、増長天($7,000)など

グループ名　トントン・マクート
種別　G
出没地　サン＝アンジェルス、テキサナ
装備　様々
特徴　ハイチから発祥した宗教的ゲリラコマンド。
ボス,賞金首　カルロス($20,000)、スタン・ウェルズ(7,000)など

グループ名　マクンバ
種別　T
出没地　テキサナ
装備　赤く塗られたアイスピック
特徴　旧ブラジル宗教結社。生贄を求める犯罪組織。
ボス,賞金首　レオナルド・ゲレロ($9,000)、タマ・レ　ナンボ($7,000)など

グループ名　KKK
種別　T
出没地　全シティ
装備　狙撃を好む
特徴　元は人種差別組織だが　急進的ファシストと見なされている。企業重役を狙うテログループ。
ボス,賞金首　マーシャル・ウィルソン($9,000)、ウォルタ　・スミス($6,000)など

グループ名　神の手
種別　T
出没地　全シティ
装備　爆弾を好む
特徴　目的不明の宗教テログル　プ。無差別爆弾テロが得意技。
ボス,賞金首　グレイハウンド($45,000)、　ードル($38,000)など

グループ名　カリブ解放機構
種別　T
出没地　サン＝アンジェルス
装備　吹き矢を好む
特徴　南下政策に反対するテログループ。要人を狙う。
ボス,賞金首　エルンスト・ビンゲン($22,000)　ダン・コスギ($20,000)など

グループ名　ゴールデンパイライト
種別　T
出没地　全シティ
装備　短針銃を好む
特徴　本来人身売買組織だが、身代金目当ての誘拐を頻繁に行なう。
ボス,賞金首　ジェラ　ル・デュビビエ($16,000)　アクセル・クリューガ　$6,000)など

グループ名　スコプチ
種別　T
出没地　全シティ
装備　スペツナズナイフを好む
特徴　地球を蘇らせるために人類を滅ぼそうという無差別テログループ。
ボス,賞金首　ユー　ー　ブランホフ($16,000)、サミュエル・ダイ($14,000)など

グループ名　緑の地球党
種別　T
出没地　全シティ
装備　SMGを好む
特徴　過激な自然保護グループ。宇宙開発、地球再生の両方に反対し、様々なテロを行なう。
ボス,賞金首　イアン・　ンドバ　グ($ 3,000)、ジル・バ　トナム($7,000)など

"種別"
B　バンデット、G　ゲリラ、T　テロリスト。一般にB→G→Tの順で兵の練度、装備も良くなり　手ごわい相手となる。テロリストはシティ内での破壊、暗殺活動が多い。

[10 4 4 1] バンデットのリーダーについて
何名かの特徴あるバンデットのリーダーのデータを参考として挙げておきます。
ガ　バー軍曹　ブラウンベレー第1突撃隊のリーダー。ナイフコンバットのプロで、愛用の単分子ナイフで相手をメッタ切りにするサディスト。

STR	35	REF	29	DEX	7	INT	5	EDU	7
PER	15	SYM	4	WIL	18	SUV	8	HP	40

スキル　拷問 尋問　48%、サバイバル　89%、偽装・カモフラ　ジュ104%、戦略 戦術指揮　7 %、ブ　ビ　トラップ　119%、爆発物　85%、ストーキング　197%　小火器　99%　重火器　77%　投擲全般　86%、素手戦闘　152%、ナイフコンバット　268%　特殊武器戦闘　69%、格闘

回避　70%
主要装備：単分子ナイフ、コンバットナイフ、手榴弾、ワイヤー、.45Calカートレス(シルバーチップ使用)、ファイバーシャツなど

アリス・バーモント：鞭の刺り跡も青々しい、ビューティーエンジェルのリーダー。大した腕ではないが、リーダーだけあって鞭の扱いには慣れている。
STR　12　REF　24　DEX　17　INT　8　EDU　9
PER　14　SYM　3　WIL　16　SUV　D　HP　11
スキル：スリ　87%、誘惑(同好の男のみに効果あり)140%、変装　74%、拷問・尋問　119%、地上車全般　204%、小火器　94%、狙撃　55%、格闘回避　70%、特殊武器戦闘　148%
主要装備：黒革の鞭(火力＋6)、短針銃、9㎜SMG、ジャンプスーツ、各種ドラッグなど

グロリア・ギルバート：女性ではあるが、戦利品の軍用フルボーグに脳を移植してしまっているので、外見からは想像がつかない。そのメタルボディで大口径のライフルを軽々と扱うことができる。あまりにも高い戦闘能力を持つため、リーダーより高い賞金がかかってしまった。
STR　40　REF　27　DEX　12　INT　8　EDU　4
PER　25　SYM　12　WIL　16　SUV　S　HP　30
　そのほかのデータは"ネッガー"のものを使用
スキル：大型メカニクス　68%、精密メカニクス　69%、サバイバル　51%、偽装・カモフラージュ　72%、戦略・戦術指揮　32%、ブービートラップ　49%、爆発物　92%、空中・OG機動　70%、ストーキング　111%、小火器　49%、重火器　128%、投擲全般　66%、素手戦闘　92%、大型武器戦闘　135%、格闘回避　70%
主要装備：20㎜サイボーグライフル、APボウ、手榴弾、高周波ブレードなど

増長天：トーキョー生まれのこのB級AIは、リーダーのカール・ソトに助けられて彼に心酔し、ゲリラに加わることにした。そのボディはサイバーパーツを流用して、常にパワーアップをはかっている。カールの仲間は増長天を完全に人間と認めているようだ。
STR　26　REF　19　DEX　0　INT　0　EDU　30
PER　30　SYM　?　WIL　なし　SUV　S　HP　16
サイバーリンク端子4本
主要取得スキル：大型メカニクス　80%、精密メカニクス　100%、地上車全般　100%、偽装・カモフラージュ　60%、ブービートラップ　100%、爆発物　90%、重火器　100%、搭載火器　30%、投擲全般　80%、素手戦闘　100%、格闘回避　70%、特殊武器戦闘　90%
主要装備：重武装ホバータンク、または12.7㎜HMG、パイルバンカー、胴部・脚部にメタルスキンBなど

ニードル：昔は腕のよいハンターだったらしい。彼は変幻自在のフルボーグ〈カメレオン〉に脳を移植しており、そのため本当の名前も顔も当局にはまったくわからない。爆弾テロも行うが、それよりむしろ、10㎝ほどの単分子ニードルを用いた暗殺が好みらしい。彼のターゲットになった者は月面に住んでいたとしても必ず暗殺されてしまうという。
STR　22　REF　19　DEX　17　INT　22　EDU　14
PER　22　SYM　16　WIL　18　SUV　S　HP　13
　その他のデータは〈カメレオン〉のものを使用
スキル：精密メカニクス　98%、建設土木工学　72%、土地カン　121%、変装　256%、地上車全般　211%、小型艇ナビゲート　83%、コンバットシェル　108%、サバイバル　46%、偽装・カモフラージュ　64%、ブービートラップ　29%、爆発物　152%、ストーキング　145%、小火器　94%、重火器　142%、搭載火器　56%、素手戦闘　62%、格闘回避　70%、特殊武器戦闘　198%
主要装備：単分子ニードル(火力20)、.22Calブラスター、各種爆弾、特殊繊維製タキシード(A40／80%)など

ダン・コスギ：黒装束が彼のトレードマーク。東洋人らしいが、その素顔を詳しく知る者はいない。手裏剣を愛用しており、テロリストというよりは純粋な暗殺者である。彼の肉体はまったくサイバー化されていないらしいが、厳しい修行の結果、信じられない能力を身につけている。
STR　32　REF　45　DEX　27　INT　15　EDU　14
PER　48　SYM　5　WIL　35　SUV　S　HP　40
　夜間戦でも一切のペナルティを受けない。肉体を仮死状態にできる。10mのジャンプができ、上空100mから飛び降りても怪我1つしない　スキル：万能、変装79%、サバイバル　201%、偽装・カモフラージュ　62%、ブービートラップ　66%、爆発物　73%、空中・OG機動　140%、ストーキング　124%、投擲全般　203%、素手戦闘　99%、ナイフコンバット118%、大型武器戦闘　95%、格闘回避　80%
主要装備：手裏剣(火力＋5)、忍刀(火力＋20、シフト1)、煙玉(CSDの効果)など

[10.4.5] NPC戦闘部隊

　PCたちはプレイ中、様々な種類の敵と戦うことになるでしょう。ここでは、GMが参考にするための、敵対する戦闘部隊のデータと例を挙げておきます。データの見方、使い方は基本的にミュータントなどと同じ(ターンごとの行動に関して、対ミュータント戦オプションルールのチャートを使用してください)ですが、防具(装甲)は戦闘ルールに準じ、命中部位によります。また命中率は戦闘全般で使用され、使用火器の命中修正が加わります。"一律"とただし書きがあるもののみ、常にその%で判定してください。GMはこれらが面倒と感じたら防具、命中率とも一定の値を設定することにしてもかまいません。
　平均取得スキルは戦闘スキル(命中率として表されています)以外に取得している可能性のあるスキルのことです。

AHP実働隊

　ハッキング中のハッカーが、AHPに探知されると彼らが出動します。迅速に犯人を逮捕することに重点がおかれているので、彼らの装備は貧弱な印象を受けます。目標であるハッカーが高い戦闘力を持っていないと考えられているのか、その人員の質もあまり高いとは言えません。彼らは別にコンピュータ関係の知識も教育されているわけではありません。
　なお、装備のうち、赤外線ゴーグルと応急キット、平均取得スキルのうち〈応急手当〉〈格闘回避〉などは他のすべての警察および軍の部隊全員が取得しているものとします。
平均能力
REF：8　SUV／HP：D／8　WIL：－1　攻撃力：±0　命中率：40%　防具：防弾ジャケット
装備：ソリッドシューター、スタングレネード、9㎜SMG、応急キット、赤外線ゴーグルなど
平均取得スキル：地上車全般　40%、小型艇ナビゲート　30%、応急手当30%、格闘回避　30%
使用メカ：モノバイク(兵装は装甲ハイチョバムA10など)、小型ヘリ(兵装は装甲ファイバニウムA40およびIR投光器など)
1部隊の規模：6～8名のバイク兵、必要ならヘリ1機のバックアップ

RP(ライアットポリス)

RPはポリス(市警)の中でも力自慢の者で構成されています。暴徒の鎮圧が主な仕事です。人手不足のポリスにしては人数が割と多い部隊で、質より数という姿勢が明らかです。人数が足りないときは、バウンサーなどを臨時で雇い入れたりもします。装備はこの他に、旧式のコンバットシェルが(威嚇用として)駆り出されることがあります。

平均能力
REF：8　SUV／HP：C／12　WIL：－2　攻撃力：＋4　命中率：40%　防具：ボディアーマー、ファイバーヘルメット、重大事件ならオートプロテクター《ハードボーラー》
装備：ソリッドシューター、スタンスティック、アイアンナックル、7.62㎜アサルトなど
平均取得スキル：地上車全般　30%、ファイトスキルが高いものが多い
使用メカ：鎮圧用小型ホバータンク(兵装は前側面のみ装甲ハイチョバムA100、ゴムスタンガンなど)、兵員輸送トラック
１部隊の規模：12名、必要ならホバータンクのバックアップ

ハイウェイパトロール

メガ・シティ内ではハイウェイは大動脈に相当し、ダウンタウンについで犯罪が多発するところです。暴走族は頻繁に常軌を逸した犯罪を、またハイウェイの封鎖は逃走中のテロリストとの激烈な戦いを引き起こします。当然ながら、ハイウェイパトロールは警察コントロール下の戦闘部隊としては、エアポリスと同様、エリートといえるでしょう。とくにサン＝アンジェルスでは他のメガ・シティに比べて(警察部隊全般がそうですが)、パトロールの装備は充実しています。

平均能力
REF：13　SUV／HP：D／10　WIL：－2　攻撃力：±0　命中率：50%　防具：オートプロテクター《ワイヤードギア》または《コマンドウ》、平時は防弾ジャケット、ファイバーヘルメット
装備：12Gショットガン、低反動APガン、.357マグナム、.45Calカートレス、警棒など
平均取得スキル：地上車全般　70%、小型艇ナビゲート　40%、土地カン　50%、大型メカニクス　50%など
使用メカ：２輪バイク(兵装は装甲ハイチョバムA20、必要に応じ7.62㎜LMG)、小型ホバータンク(サンプルの物を使用)、道路封鎖用装甲トラックなど
１部隊の規模：パトロールは２名、有事にホバータンク、トラックのバックアップ

エアポリス

このワールドにおいては、エアポリスは地上の警察隊の支援より、独自に活動、または事件解決を行なうらしく、ヘリに強力な武装が施されています。これは凶悪犯罪が多く、そうせざるをえないということなのです。ただし、市街地においてはその高すぎる火力のため、必ずしも有効な保安システムといえない場合もあります。エアポリスのメンバーはヘリの扱いには優れていますが、個人戦闘能力は比較的、低いようです。

平均能力
REF：10　SUV／HP：D／7　WIL：±0　攻撃力：－1　命中率：50%　防具：ファイバーシャツ、ファイバーヘルメット
装備：.45CalSMG、9㎜カートレスなど
平均取得スキル：小型艇ナビゲート　80%、大型メカニクス　50%など
使用メカ：小型戦闘ヘリ(サンプルの物を使用)
１部隊の規模：パトロールは２名(２機)、有事には４～６名(機)であたる

SWAT

警察の中で一番のエリート部隊です。彼らはまさにカウンターテロの分野では主役に他なりません。その活躍は誰もが知っています。もっとも、とくに重大なテロ犯罪が発生した場合には、アーミーの特殊部隊が解決にあたることもあるのですが。SWATなどのエリート部隊のメンバーは、ほぼ全員が何らかのサイバー強化を受けているのが普通です。フルボーグのメンバーの割合も５割をこえていますが、例は部分強化してあると思われるメンバーのデータです。

平均能力
REF：17　SUV／HP：C／14　WIL：－5　攻撃力：＋10　命中率：80%　防具：任務に応じた各種オートプロテクター
装備：フレシェットライフル、レーザーライフル、.22calブラスター、低反動APガン、ソリッドシューター、9㎜SMG、テイザー、スタングレネード、単分子ナイフ、単分子ワイヤーなど
平均取得スキル：大型メカニクス　40%、暗号、信号　50%、地上車全般　40%、コンバットシェル　70%、サバイバル　50%、偽装・カモフラージュ　50%、ブービートラップ　70%、爆発物全般操作　70%、ストーキング　80%、空中・OG機動　50%など
使用メカ：各種の戦闘メカ、特に《パラダインⅡ》クラスのコンバットシェルを多用
１部隊の規模：通常10名で作戦を行なう。最小単位は２名

アーミー

アーミーは傭兵団に比べ、明らかに装備がよいかわり、その総数は一都市を守る軍隊にしては少なすぎます。ですからメガ・シティとしては、紛争時にどうしても傭兵を雇わざるをえないのです。アーミーの地上部隊のコンバットシェル要員を例に挙げますが、所属部隊によってその装備、取得スキルも様々ですので注意して下さい。彼らは戦闘のプロだけあって、装備もさることながら警察の部隊より優れた戦闘能力を有しています。しかし、全般的にみた戦闘能力は、ハンターのそれにはかないません。訓練のレベルはかなり高いはずですが、ハンターほど実戦経験を積んでいないのが原因です。紛争においては傭兵より高い戦果をあげますが、小規模戦闘ではあまり使い物になりません。アーミーは紛争時以外にもスポンサーの企業の都合などで、PCたちに牙をむくこともあります。

平均能力
REF：14　SUV／HP：C／14　WIL：±0　攻撃力：＋4　命中率：60%　防具：なし(センサースーツ)
装備：9㎜ボディ、コンバットナイフなど
平均取得スキル：コンバットシェル　60%、大型メカニクス　40%、空中・OG機動　70%、偽装・カモフラージュ　40%、サバイバル　30%など
使用メカ：コンバットシェル(サンプル"パペットマン"の物を使用)
１部隊の規模：コンバットシェル隊の最小単位は４名(４機)

典型的な傭兵

一般に傭兵の個人戦闘能力はアーミーを上回りますが、組織的な活動にはあまり向いていないと言われています。傭兵(＝ハンター)の独立的な気質がその原因でしょう。PCとしては、敵にまわしたくない型の一つではないでしょうか。

例は歩兵としての傭兵です。

平均能力
REF：12　SUV／HP：C／12　WIL：±0　攻撃力：＋3　命中率：60%　防具：様々
装備：5.56㎜オート、7.62㎜アサルト、スナイパーライフル、9㎜SMG、.44マグナムオート、コンバットナイフ、手榴弾、ワイヤーなど

平均取得スキル：コンバットシェル　30%、サバイバル　50%、偽装・カモフラージュ　40%、ブービートラップ　60%、爆発物　60%、ストーキング　70%、応急手当　40%など
使用メカ：様々。割合に安価なもの
１部隊の規模：不特定。多くても６名程度

暴走族,ストリートギャング

シティ内の犯罪の多くは彼らによって起こされています。個人としての力はたいしたことはありませんが、ごくまれに特定の武器の扱いにすぐれた者がいます。集団で行動し、逃げ足が早いのが特徴です。

平均能力
REF：８　SUV／HP：D／７　WIL：＋２　攻撃力：＋３　命中率：30%　防具：普通はなし
装備：ポケットナイフ、アイアンナックル、アイスピック、鉄棒、チェーン、ボウガン、火炎ビン、.22Calカートレスなど
平均取得スキル：スリ　60%、大型メカニクス　20%、地上車全般　50%など
使用メカ：独自に改造した２輪、モノバイク、バギーなど（特に暴走族）
１部隊の規模：６名以上で行動する

暴徒

ダウンタウンや難民キャンプに住む貧民は常に弱者というわけではありません。彼らの怒りが暴動という形で表されたとき、時にはRPでさえ対応できなくなる場合があるのです。

暴徒はちょっとしたきっかけでも発生し、手当りしだいに町を破壊したり放火したりしてまわります。扇動者が捕まったり、殺されると自然と解散します。

平均能力
REF：７　SUV／HP：E／６　WIL：＋３　攻撃力：＋１　命中率：一律20%　防具：なし
装備：鉄棒、棒類、その他
平均取得スキル：なし
使用メカ：なし
１部隊の規模：30名～100名、あるはそれ以上

テロリスト,バンデット（ゲリラ含む）

彼らのデータはミュータントチャートにもありますが、グループのリーダーはたいてい一筋縄では倒せないほど強いようです。もっともそれだから賞金がかかっているのですが。バンデットは単なるならず者の集まりですが、ゲリラ、テロリストはそれに比べ、ちゃんとした訓練も受けている場合も多く、理性的なプロフェッショナルで、相手にする場合は注意が必要です。

平均能力
REF：８　SUV／HP：D／８　WIL：±０　攻撃力：＋２　命中率：20%～40%　防具：一般になし　装備：7.62㎜アサルト、９㎜SMG、９㎜カートレス、コンバットナイフ、蛮刀、手榴弾など様々
平均取得スキル：様々。テロリストは建築土木工学　40%、偽造　60%、拷問・尋問　40%、爆発物　70%、ブービートラップ　30%、ソフトプログラム　50%、イメージファイト　60%など
使用メカ：様々
１部隊の規模：様々だが４～10名ほど

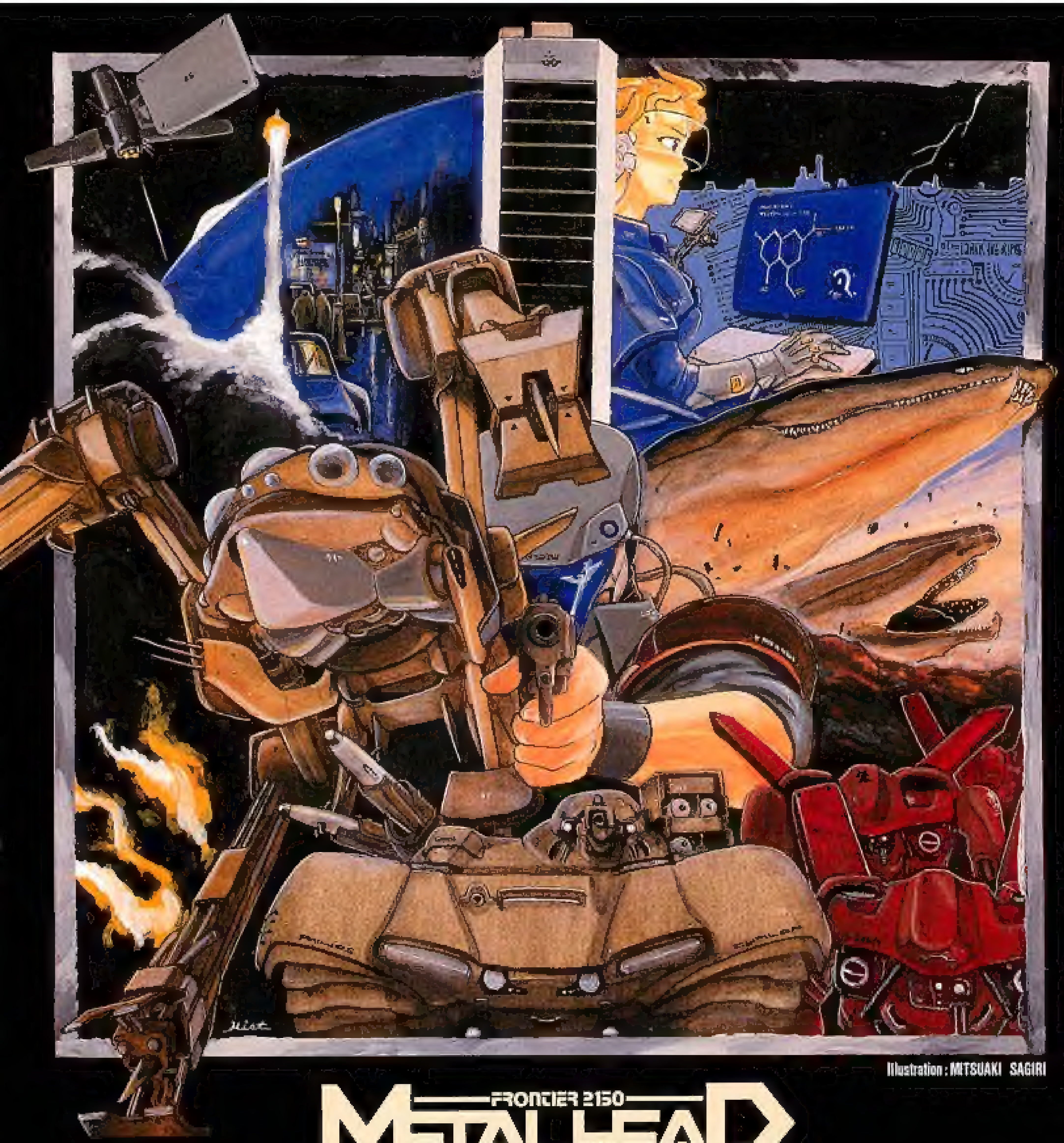


Illustration : MITSUAKI SAGIRI

FRONTIER 2150
METALHEAD

Hobby JAPAN

©Copyright 1990 Hobby Japan/Agaruta All right reserved.